

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
2013
08 Aug. 月号
总第五十八期
秋风月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事『黑月雲影』
4GB DVD光盘
同人游戏精选
『漫研部』全集
『AIURA』全集
nico月月报7月号
カントク画集精选
『レミニセンス』歌曲集
『翠星的加鲁冈蒂亚』OST
『天漫』四部连载漫画试阅读
『剧场版 魔法少女小圆』OST
『向日葵教会与漫长暑假』OST+歌曲集
5分钟的个性 5分钟的战斗力
浅谈泡面番文化
东方Project纯正而强大的妖怪
风见幽香一设漫谈
让我们在『圣地』相见!
专访中国台湾ACG圣地巡礼者Hinac
CMP，感动常在
玉子“汁波”蜜糕淌，黑猫“上原”衣宽荡
“放学后的五年级”的主宰 时下最活跃的萌系画师之一
变态王子与人生赢家 カントク・后篇
人偶军团重磅风云再起
『蔷薇少女』系列回顾
去死吧，铁皮混蛋！
『翠星之加尔刚蒂亚』黑白谈
Galgame原罪与N+的纯爱哲学:「你与她和她的恋爱。」
君と彼女と彼女の恋
2 精美海报
中国原创同人海报x2
『少女与战车』海报x1
『只有神知道的世界』海报x1
3 御坂美琴 全身纸模
1 东方『少女祈祷中』U型护颈充气枕头
享受旅途、上课打盹的轻松时光！


THIS IS ALL ABOUT Gen Urobuchi
虚渊玄夜堂
光盘定价：49.8
超豪华赠品
『魔法少女小圆』立体鼠标垫
饱满柔软的学姐欧派
治愈你疲惫的右手！
角色的死与伦理
表现空間与性
Phantom –PHANTOM OF INFERNO–、吸血歼鬼、鬼哭街、沙耶之歌、续・杀戮的迪亚戈 –地狱赏金首–、Phantom –PHANTOM THE ANIMATION–、Blassreiter、魔法少女小圆、Fate/zero、PSYCHO–PASS、翠星的伽鲁冈缇亚！
『二次元狂热』编辑部精心打造
虚渊玄增刊！2013年8月底上市
12万字解析“爱的战士”虚渊玄10部名作



二次元狂热
2013 年 08 月号 / 总第 58 期

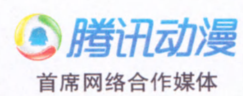
本期封面作者：凌彩笺
本期封底作者：Sky

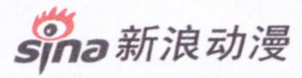
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
校对志愿者：稗田阿吃、kuki
发行总监：美子

发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~





首席网络合作媒体

合作同人社团

















本期赠送的 U 型枕需要自行充气，大家在吹气时请把吹起口捏扁吹，送开即可密封防止里面的气体流出。

光盘目录

Contents 2013.08

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


◀图 KD

各位学生时代的暑假有没有这样的经历，放假途中突然被人说了一句"暑假快乐"却突然意识到暑假已经过了一半于是郁闷好一阵？本来河蟹子第一句话就想说暑假快乐的，可一突然想起这惨痛的回忆，所以还是决定不说暑假快乐了。暑假快乐也不是随便说的，你们说是吧？（逃

说起这炎炎七月，编辑部有三大 event 直接记录，第一是编辑部又搬家了，虽然忙了好几天，但搬到新环境心情就是会变好呢。顺便欢迎帝都本地读者来参观……第二，编辑部几位苦力和妹子都到了 MYC 会场去摆摊，有不少读者前来求基，大家也算度过了一个有意义的周末呢。第三，是由于 N+ 的某款游戏，这个月初在办公室时不时会听到千华老师的绝叫，欲知详情请翻看本期游戏研究！（不是广告哦！





59 期封面作者：唯，出自『东方梦灵梦』（二维镜像）
59 期封底作者：HECO，出自『PADGALA』（气球鱼屋）



7月27日，二次元狂热的两位版娘，左为热心读者 KUKI，右为我们的御用画手 OrangeC，紫妈热水袋、灵梦和早苗御守的图案就是出自她笔下。

[本期开奖时间]



由彩虹小白石抽到的本期中奖读者是 北京 的 何思益 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（『魔法少女奈叶』中的菲特酱的泳装版手办）。

下一期奖品是『IS(Infinite Stratos)』中的德国妹子萝拉博德维希的女佣版的手办（奖品由 E2046 提供）。在这里请大家注意参加抽奖最好能写上真实姓名和联系方式！

顺便在这里提醒一下陈庭玮（福建三明）、张小渔（湖北秦皇岛）两位同学尽快来领取前几期的手办～在 9 月号截稿前如果还没有联系我们的，奖品就将取消继续进行抽奖哟！

[官方网店购书满一百就有机会白拿抱枕套！]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？每月登录我们的官方网店 http://xamysd.taobao.com 购书每单满 100 元就有机会参加抽奖，得到由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！品种有限，每月送完为止！



少女祈祷中？『二次元画刊』第 18 期赠送的阿嘿颜眼罩，和本期赠送的枕头组合使用，就可以在午睡的梦中和十万巫女魂游幻想乡了

[寄语选登]

姓名 枫夜是好银 女 四川成都 / 都江堰

等了好久好久才入手的说，可以理解没有熨斗的悲伤么【其实是不知道哪一件衣服合适吧】；还有可以理解在都江堰的悲伤么，怨念，因为高考，八云子的衣服一直没有做完，终于等到放假了，连绵不断的雨，纸膜都要坏掉了，哭，不过看到57期2dm的时候就振奋了，特别是还会有新的增刊是爱的战士啊喂，必入的！话说还期待啊，一定要买到！！

：熨斗什么的，可以随便找隔壁大妈借来用用嘛，至于哪件衣服合适的问题，只要心中有爱，什么衣服都合适啦！
另外，喜欢cos的妹子怎么能不附上真相呢！（口水

姓名 当真白学会自理 男 浙江宁波、

从初三升到高一，代表着——至少可以稍微休息会了呐，于是把存了半年的2DM一口气看完了，接着买了新的五十七期，这期的赠品真是实用呐。看了音乐空间后特意去找来听，可惜还是有些没找到呐。不过这次音乐似乎有点新意？特别是『一夜之梦』看到殿下这一句为什么我会有悲伤的赶脚呢？是因为曲风吗？于是很中二的把上三分之二理解成娘娘爱上殿下却因为最初目的不纯而自责与自认不配，并更中二的把后三分之一理解成长生与凡寿境界的悲哀呜呼...果然我的血已经染上了中二的颜色吗？

：据说一口气看完一年份2DM会出现以下副作用：节操扣为负数，精力消耗过大导致一夜白头，无法相信爱情（？）。请问阁下中了几招？
音乐空间的音乐都已经收录在光盘里了，童靴再找找吧～（忍住，我在那一天已经发过誓了，即便世界毁灭也绝不再吐槽中二！）

姓名 包继源 男 广西南宁横县

本来想用微博名丢一下节操，没想到河蟹子这么给面子一次性登了我两刊的留言……虽然说我的的快递确实经过自己的手，但是感谢自己就不必了。难道在选用的时候河蟹子没有发现这两条友的个人信息出奇的一致吗……

：哼，我，我才不会告诉你河蟹子早就看破真相勾引你上钩呢！（谁信啊）





姓名 国玉之脑残粉 男 上海

话说追了这么多年的绘师专栏，国玉终于写到我的本命カントク了，太让人激动了！！一看到本期这篇文章我就想到当年每天必定上カントク的主页上去扒图，再想想现在カントク的火热劲头，真是不得不感慨啊～

：其实国玉对カントク也是很有感情的，看文章必须分上下两期才能登刊不说，在画刊上还有联动企划就可以看出来了，所以童靴不要错过新一期画刊哦～
国玉：本想等カントク老师毕业以后就撰文庆祝一下，没想到这一等就等了4年，孩子都快5年目了……233max

姓名 黄安萍 女 四川成都

希望下期做什么样的专题：尸体派对
希望下期介绍哪部作品：尸体派对
希望下期的赠品：尸体派对
近期关注的作品：尸体派对

：……同学你有多喜欢尸体！

某怜 男 江苏南京

啊呜，河蟹子乃太坏了，明明第五十五期的回函是伦家第一次写，没有刊上，太可恶了哇呜～

：呼呼，谁说没有刊上啦，看上期杂志！其实是因为平邮邮寄在途时间比较长，很可能我们在制作这期的时候上期的回函才刚刚拿到，出现一些延迟是正常的。所以，就算你卖萌我也不会动摇的，除非你是可爱的男孩纸！

贝尔蒙特 男 上海

有关银河铁道工业设计局的cosplay的尺度问题，我认为跟没有尺度问题，包括本期的cosplay，只要当成艺术来看就行了。

：童靴境界不错，值得表扬。顺便祝贺你终于可以圆罗德岛的梦……

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控 责 /Jedi



高达作品的新周边 立体水晶拼图登场

日本的游戏玩具周边制作社 BEVERLY（ビバリー）推出了以『机动战士高达』为主题的水晶立体拼图。这是用如水晶般透明的有机玻璃制作的 3D 立体拼图，目前有夏亚专用扎古（45 片）、量产型扎古（44 片）、绿哈罗（49 片）、粉哈罗（49 片）等四款。该系列作品将于 8 月 9 日起在全日本玩具店和百货店等销售，价格为每款 1890 円，和两款扎古所搭配的胸像 LED 台座则需要单独购买，售价 840 円。有兴趣的玩家要盯好咯。







用钱堆出的巨人君 超贵痛法拉利出展

为了纪念 TV 动画『进击的巨人（進撃の巨人）』BD 第一卷发卖，在 7 月 17 日的东京秋叶原举办了一场痛法拉利发布会“痛フェラーリ supported by AKIBA ドラッグ＆カフェ”。

这台众人瞩目的痛法拉利是价值 4000 万円的法拉利 458 Spider，痛车图的制作费约 60 万円。车身前部图案是各位主角，而后部则是巨大的巨人头像。这辆痛法拉利属于“AKIBA ドラッグ＆カフェ”社用车，自 7 月中旬至 8 月中旬这辆车将在秋叶原、池袋、新宿、涉谷等地展出。



水木巨匠再出马 91 岁执笔网络漫画

日前，创作了『鬼太郎』、『恶魔君』、『河童三平』等作品的漫画界巨匠、现年 91 岁的水木茂（水木しげる）在小学馆的免费 WEB 漫画网站“やわらかスピリッツ”上执笔作品。本次的连载是『河童三平』的派生作品，该连载漫画第一弹将于 8 月 27 日公开，借此水木巨匠达成了“二战后在所有漫画媒体上全部执笔过作品”的伟业。

水木茂生于 1922 年 3 月 8 日，本名武良茂，是世界妖怪协会会长、日本民俗学会会员、民族艺术学会评议委员，绰号“妖怪博士”。



『我的朋友很少』真人电影化 来自三次元的全新故事



日前官方公布了『我的朋友很少（僕は友達が少ない）』的真人电影化消息。本次的真人电影采用完全原创剧本，将以人与人之间的关系作为重点，作品将于 2014 年新春公开，由东映制作。

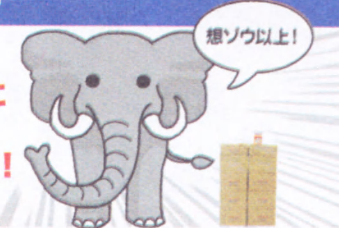
电影的监督及剧本由制作过『深夜食堂』、『洗牌』、『监禁侦探』等大作的及川拓郎担任，主角羽濑川小鹰由濑户康史出演，女主角三日月夜空由北乃纪伊出演。监督及川拓郎表示将让观众在电影中怀念“那个时候”的酸甜，让大家在这部青春电影中享受到乐趣。



>>白泉社 40 周年纪念

40 部 622 册作品做大奖





成立于 1973 年的白泉社日前开始了建社 40 周年的纪念活动。本次活动包括了在线按照年龄分段阅读各个年代漫画名家作品及精彩片段、白泉社 e-net! 开通免费注册并根据积分点数抽签，并从中抽取 100 名读者赠送礼物、发售经典作品珍藏版等活动，其中最吸引人的是将『玻璃假面』、『天使禁猎区』、『水果篮子』等 40 部经典作品共 622 册打包放出赠送给一名幸运读者的活动。想必被这幸运大奖砸到的人一定会兴奋很久吧。

白泉社以发行漫画期刊、漫画等为主，以少女漫画闻名于世。旗下拥有诸多如北川美幸、由贵香织里、樋口橘、高屋奈月、樋野茉理等知名漫画家，由其作品改编的的动画和日剧更是广受好评，如『夏目友人账』、『偷偷爱着你』、『水果篮子』等。



>>动漫音乐盛典再袭

梶浦由记偕众歌姬亲临香港

今年对于不少动漫音乐迷来说可以说是非常幸运的一年，继 2 月 15 日南里侑香在香港举行演唱会，石川智晶在 6 月也来到上海进行了演出，这两位曾 经和梶浦由记深度合作过的歌手，已经令不少喜欢 " 梶浦系 " 的音乐迷大为倾倒。而近日，致力于邀请日本动画歌手演出的香港 ED Production 公 司，再次宣布了一个重磅消息，被国内粉丝称为 "日本 ACG 音乐界四大才女" 之一的梶浦由记老师，将于 9 月 20 日来到香港举行「Yuki Kajiura LIVE in Hong Kong」演唱会，人员阵容除了从日本来的乐队人员，我们也 看 到 KAORI、KEIKO、WAKANA、YURIKO KAIDA 这几位梶浦老师的 "御用 " 歌姬们的名字，演出歌曲将包括「FictionJunction」的歌曲，梶浦由记个人专辑以及梶浦由记创作配乐中的 vocal 歌曲。

此次演唱会在内地的售票将由 Anisong Promotion Association 委 托 代 售。 票 价 为 RMB800、RMB640、RMB480、RMB400。



>>现代动画与古典艺术的结晶

这次制作的是高达大理石像

图中的艺术家们正在忙碌的是名为"REIMEI white dawm" 的高达 RX 78-2 大理石像，这是由东京艺术大学美术学部雕刻学科所制作的。

该 作 品 是 "TOKYO GUNDAM PROJECT 2013" 的展示品之一，将在 7 月 30 日 -8 月 22 日 开 办 的 "TOKYO GUNDAM PROJECT 2013 夏日节" 上展出。大理石像本体高约 1.5 米，含台座高约 2.7 米，制作方花费了约 6 个月从奥林匹克的发祥地希腊奥林波斯去寻找素材，以发扬奥林匹克体育精神的战士姿态为基准制作。▲





>>死库水控的福利

秋叶原的死库水洗车

7 月 25 日 -8 月 30 日在秋叶原中阳县高架下停车场将举办 "死库水洗车 in 秋叶原" 活动，活动期间里女性业务员将全员死库水上阵为车子进行全面养护。

每辆车在进入会场仓库后将有免费饮料供应，此后是两位身着死库水的工作人员为车子进行包括泡沫冲洗等在内的数个步骤以及最后的纪念摄影环节，全程约 30 分钟，费用约 10000 円。对于有车一族和死库水控来说这个价位是贵还是便宜就看各人的想法了。



绿茶社南国风情的最新作

南十字星恋歌

【みなみじゅうじせいれんか】

Southern Cross Love Song

■文 / 如月千华 ■责编 /jedi ■美编 / 迷梦

INFO

游戏名：南十字星恋歌 southerncross Love song
公司：すたじお緑茶　原案·监督：まとま
原画：るちえ　SD 原画：広瀬まどか
剧本：氷雨こうじ
发售日：2013 年冬预定

STORY

时间是现代，主人公砥部亮铺是一个一边打工养活一对双胞胎妹妹れな和りな的穷苦学生。原本在一起过着相依为命生活的兄妹三人，突然因为亮铺在打工时累倒而打破了平静的生活。认为是自己害哥哥累垮身体，并非常担心哥哥的两位妹妹决定出力报答。由于她们已经跳级完成了大学课程，凭借自己的才能成功地在南海的岛国グインペルン公国的研究设施就职，带着哥哥一起寄名到了这常夏之地。

グインペルン公国是一个典型的多岛屿国家，四周邻接着巨大的岛屿，并拥有“南十字星”之称。由于经济发展方面受到了日本的大力支援，大量日资入驻，因此也有很多日本人居住在这里。获得了自由生活的亮辅转学进了当地一所学校中的“特待科”，在这里等待他的是个性鲜明的少年少女们……

CHARATER





气质高贵的大小姐

布志名 香乃梨

Hujina Kanori

身高	160cm
体重	秘密
三围	86/59/88

与主人公亮辅同一学年，所属于特待科的少女。她是日本人与公国的贵族之间的混血儿，拥有与日本人风貌不同的五官，栗色蓬松的长发，而海蓝色的眼睛更是给人印象深刻。因此不管到哪都是一个引人注目的存在，而且不论男女都会对她带有好感。

性格温文雅尔，平行方正。是一个兼顾了贵族的高贵和优雅气质的完美大小姐。学校里她也是一个无可挑剔的优等生，在老师中间评价也很好，却不知道为什么被分配在聚集了问题儿童的特待科……

艾丽泽·罗曾塔尔
Elise Rosenthal

身高	145cm
体重	挺轻的
三围	71/53/75

由于身材十分娇小，一般人都看不出她竟然与亮辅同一学年。

仿佛西洋人偶一般洁白的肌肤和靓丽的金发双马尾是她的标志。她出身自公国的贵族家庭，有着名誉骑士的称号。与她可爱的外表相反的是她同时还是“加纳流剑术”的达人，据说功夫相当了得。不过手持日本刀的骑士总是给人感觉怪怪的……

性格一本正经，不懂变通，对人对自己也很严格。也因此对于两性等敏感话题毫无免疫力，完全无法对应荤笑话和各种“天降的意外”。另外，她还对自己的平胸抱有阴影，不可在她面前提起相关话题。



拥有骑士称号的同级生

楢冈 魅月
Naraoka Mitsuki

身高	166cm
体重	不轻
三围	88/60/85

身材拔群的天才学姐

拥有傲人身材的学姐，所属研究科。本作中的色气担当。

虽然外表看上去很会打扮，着装也满火辣，可实际上，她是一个比较内向怕生的人，对待初次见面的人警戒心很强。

她拥有超常优秀的头脑，被周围视作超级天才，但却除了自己感兴趣之外，对什么都毫不关心。相反，一旦投入到某件事中就会完全不顾身边。太过沉迷而忘记吃饭睡觉，甚至晕倒的现象也时有发生。不过大家她到底在研究什么一直都是难解之谜。

很喜欢体型娇小的可爱女孩子，常常骚扰艾丽泽和咲弥。自称是“胸部专业”的“调胸师”。

波佐见 都
Hayami Miyako

身高	158cm
体重	意外轻
三围	83/59/83



和风黑长直冰山美人

亮辅的堂妹。以前曾与亮辅一起住在祖父家，现在与某巨大复合企业的父亲一起生活。苗条的身材配合一袭黑色长发，酝酿出传统和风美人的气质。可她却总是表现得比较冷淡，给人一种难以接近的印象，是一个典型的孤僻少女。她的言行中毒舌便占了很大部分，特别是对待亮辅格外辛辣。

每当看到亮辅与其他女孩子在一起闹得欢乐，她立刻就会拉长了脸，不给你好脸色看——很明显，这就是嫉妒心强的表现。总的来说就是一个不会表现好意，无法变得率直的女孩子。



堤 咲弥
Tsutsumi Sakuya

身高	150cm
体重	相当轻
三围	78/57/7

亮辅的学妹，性格天真烂漫的可爱少女，再加上身材娇小，常常被当作小动物看待。

好奇心仿佛就是她的源动力，无时不刻不在寻找着新鲜刺激的事物和体验。进入学校住进学生宿舍的时间并不算长久，可目前已经感到了厌倦。对于突然转学来的亮辅她自然兴趣浓厚，经常会缠住亮辅不放，直至满足自己的好奇心为止。

令人意外的是，她还是一个电脑高手，就算面对高端网络防御系统也能轻松突破。



追求新刺激的天真少女

COMMENT

成立于2001的绿茶社在经过几年的摸索之后，以2007年一款『片恋いの月』打出了名气，并逐渐建立了萌系作品厂的中坚地位。近几年来始终保持着一年一作的周期，今年如期而至的就是这款名为『南十字星恋歌』的新作。

由于去年的作品『祝福の鐘の音は、桜色の風と共に』在剧本上存在不少问题，市场表现也不太令人满意，绿茶社本次再度召集了2010年大获成功的『恋色空模様』时的黄金阵容，打算打一场翻身仗。这一阵容中，画师るちえ的实力和表现都让人放心，游戏情报刚公布有有不少脑残粉表示“必买”，反倒是剧本氷雨こうじ存在一些隐患。

氷雨こうじ这位写手从2001年就在绿茶的处女作中出道，在这十几年里可以说一直伴随着品牌的发展和变化，他的优缺点同时也是绿茶的优缺点。譬如在塑造萌妹子方面有一套自己的方法，因此绿茶色女主角一直都拥有较硬的人气，但他叙事拖沓的毛病也常常为人诟病。本次真心希望他不要再像『恋色空模様』中那样为了制作“有长度”的作品而滥竽充数……

最后，笔者不得不吐槽一句——主人公明明有一堆双胞胎实妹，可是女主角介绍里面却一个妹妹也没有是要闹哪样啊！▲

フレラバ

Friend to Lover

■文/大山同学 ■责/如月千华、jedi ■美/迷梦

sister

名称 フレラバ～Friend to Lover～（朋友恋人）
公司 SMEE
原画 ひなたもも、REI、あめとゆき
剧本 木村ころや、早瀬ゆう、松倉慎二、柊晴空
音乐 Angel Note
发售日期 2013年6月28日

推荐度 9

画面	7
剧情	7.5
音乐	8.5
体会	9.5
其他	8.5

“不管如何老子一定要在今年交到女朋友呀呀呀呀！！”——随着男主角青叶恭介在新学期第一天当着全班同学的面发出的这一声震耷发聩的呐喊，SMEE为玩家献上的甜腻如蜜糖般的校园青春恋爱剧开始了。

本作的故事简单明快，就是泡妞。不过与一般Galgame里的倒贴女主+缩卵男的标准配置不同，SMEE在本作打的是男方主动追求牌。正如游戏副标题所示，男主角需要在一个学期的时间内通过与女主角们的日常交谈和互动掳获芳心，达成从朋友（Friend）到恋人（Lover）目标。而且成功把妹子追到手后并不是直接滚床单然后滚字幕，而是一边享受甜蜜的恋爱期到处闪瞎别人的狗眼一边继续加深对妹子的理解，最终帮妹子解开心结后才是Happy End。

游戏中可攻略的女主角有四个，除去有点像隐藏角色的沢渡岬学姐外都是男主角的同班同学。四个女主角性格各异，埋藏在心底的问题也完全不同，如何通过三寸不烂之舌打开她们的心扉，解开她们的心结，就要看男主角（玩家）的本事了。

虽然作为一款角色萌类的游戏，画本应是重中之重，但本作的短板却偏偏是这个画。三位画师中有两位都是近两三年才入行，经验尚浅而且基本功也不扎实，结果就是游戏中的CG各种走形错位。尤其是角色的侧面像简直不堪入目。不过正面却问题不大，于是碰上同时带正面和侧面的差分CG时真是“一眼天堂，一眼地狱”。和飘忽的CG相比立绘倒是好多了，至少不会让人抓狂。此外本作中与女主角发展成恋人后有一次改变发型的机会，所以无论立绘还是CG都有不同发型的差分，也许是工作量太大所以质量下降了吧——姑且这样安慰一下自己好了。

音乐全部由Angel Note负责，好像不再需要怎么介绍。虽然整体来说没有什么非常突出令人眼前一亮的曲子，但用在关键场景的几首BGM烘托气氛的效果非常棒，可以令玩家在一种温暖甜蜜的氛围中被闪瞎。OP和ED不算很好听，但由于游戏每条线的最后都是女主角的真情剖白，玩家一般会处于一种达成感满足感和幸福感之中，所以ED听起来意外地有点加成效果。

游戏的剧本一共有四个人参与，其中两个是新人，但各路线质量的差别比想象中小，也许新人其实只是被分去写日常了？剧本结构可以分为三部分：导入部分、朋友部分和恋人部分。其中导入部分就是交待所有角色的身份、表面性格和相互关系，以及构建整个游戏的舞台。这部分虽然并不是剧本的重点，二周目开始甚至可以直接跳过，但是内容没有放水，很扎实地描绘了一个热闹欢乐的校园以及一群性格各异（大多是怪人）的老师同学，为朋友部分的展开打下了很好的基础。

朋友部分是本作的重点，也是体现副标题Friend to Lover之处。这一部分的内容可以细分为两类：一类是在固定时间固定发生的日常事件，从校园和班级的整体角度来描写各个角色。这一类事件大部分内容不会随女主角的好感度变化（也有一部分例外），目的主要是从侧面刻画角色和营造校园气氛，以免游戏变成“二人世界”。而第二类事件就是本作的特色系统——搭讪……哦不，搭话事件。男主角每天有两次机会与女主角单独谈话来增进好感，但话题是需要玩家自己选择的，选对了当然是好感大增，但选错了就要被翻白眼了。而随着好感度的上升，可选话题的数量和内容都会有变化。11区玩家对这个系统的评价褒贬不一，部分玩家觉得很有趣，但也有一部分觉得这是一种“作业”。





笔者个人是非常喜欢这个系统的。虽然为了选对话题 S/L 的次数会大增，但根据对方的性格爱好推断出她喜欢的话题并取得成功的满足感是在一般 AVG 中得不到的，而且从话题中意外地发现女主角们的另一面也是一种乐趣呢。在女主角们的好感上升到一定程度后，男主角还经常在对话中间夹杂私货表白，女主角们大吃一惊然后脸红耳赤不知所措的样子实在是萌翻了。如果能成功地同时提升几位女主角的好感还会发生各角色特有的吃醋事件。有时故意把话题向对方讨厌的方向引然后被女主角们涨红着脸骂也是一种乐趣……当然对于不想 S/L 又不擅长选项的玩家，SMEE 也做好了救济措施，只要搭话的时候一直选择同一个分类的话题，最后必然能满足告白条件——不过这样就无法看到吃醋事件了。



如果在朋友部分能在游戏里的 6 月 30 前满足告白条件，就可以选择向女主角告白，进入恋人部分。顺便一说告白时的台词写得非常好，应该是笔者碰到过的校园类 Galgame 里男主角最帅气的告白了。恋人部分的基本内容就是大放闪光弹，当然还有喜闻乐见的啪啪啪。然后随着男女主角关系的加深，女主角隐藏的心结渐渐浮现，最后在男主角的支持和帮助下解开心结，就是可喜可贺的 Ending 了。虽然与闪光弹比起来，剧情在本作只是次要的，但是各路线的 Ending 也可圈可点。尤其是阳茉莉的 Ending 摆脱了青梅竹马“我在 N 前年就一直喜欢你了 ~”的固定套路，对儿时的好感有了一种比较新鲜的诠释，值得一看。

总体来说，除了糟糕的 CG 外这是一个质量非常高的角色萌游戏。男主角积极主动又细心，女主角萌而不废，就连配角也是闪闪生辉。剧情虽然没有什么苦大仇深曲折离奇，但非常扎实，而且完全符合女主角们的性格，看完后能令人由衷地发出“啊，真是一个好女孩”的感叹。能体验到这种温馨甜蜜的幸福感，狗眼被闪瞎多少次都值了。▲







名称	向日葵の教会と長い夏休み（向日葵教会与漫长暑假）
公司	枕
原画	基 4%，高苗京鈴，硯，狗神煌（いぬがみきら）
剧本	J・さいろー，藤倉絢一，紺野アスタ
音乐	松本文紀
发售日期	2013 年 3 月 29 日

推荐度 7.5

画面	7.5
剧情	8
音乐	7.5
体会	7.5
其他	7

向日葵の教会と長い夏休み

ひまわりのきょうかいとながいなつやすみ

■文 /El Mirador ■责 / 如月千华、jedi ■美 / 迷梦

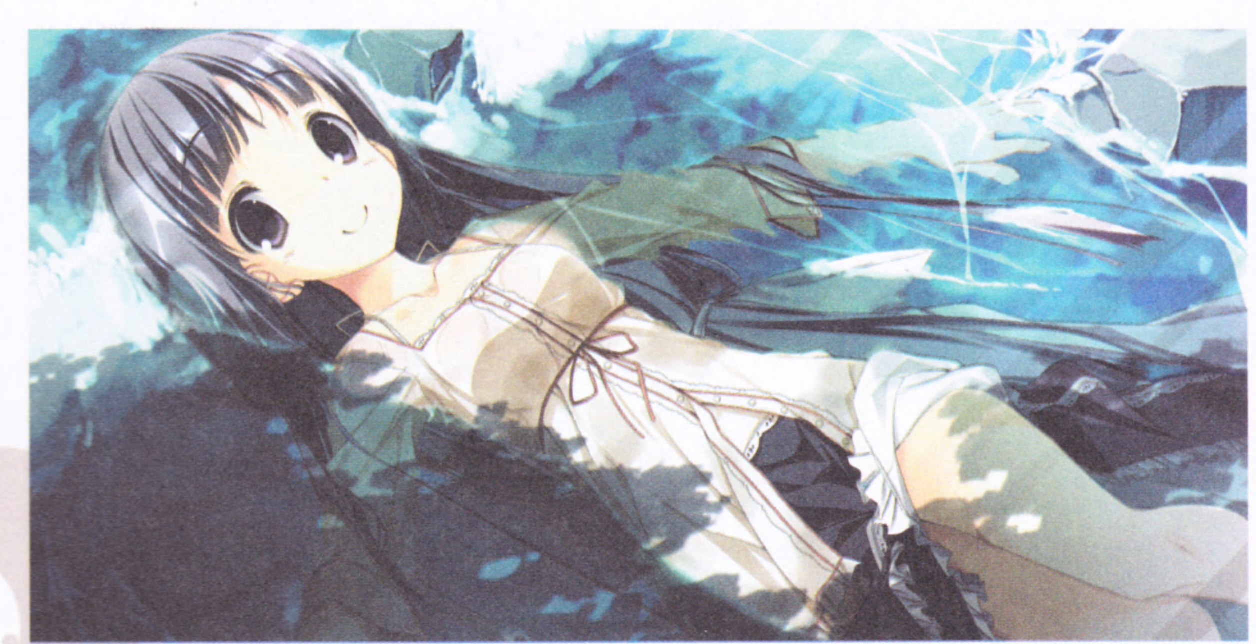
以『H2O』系列作广为人知的枕社这次把作品的舞台设定在了远离都市的地方小镇，带来了一个充满着神奇色彩的治愈系阳光成长故事。作为枕社的本气出演，阵容上几乎可谓是倾尽全力。原画除了自家的基 4% 和砚，还叫来了早先给戏画打过工的高苗京铃——当然对于绝大多数人来说狗神老师的名字一出基本上就无视其他了。而剧本方面也是动用了三人来构成四条路线的完整剧本（还不包括剧本补足的 SUB 成员）。绝非寻常的大编制到底会人带来怎样的感受呢？

画面和音乐

Pictures and music

笔者觉得本作的画面一直是挺有意思的一点，四个画师定了四个人设，其中狗神煌老师负责幼驯染的夏咲詠，基 4% 老师负责雏桜，砚老师负责 LUKA，高苗京铃老师负责金刚石。再也没有什么“千人一脸”。

但是与之相对的问题也很突出，虽然不至于说“画风不同”，四位老师风格尽管类似不过作为玩家来说还是无法得到非常完美的统一感，CG 部分还稍微好一些，立绘上尤其明显。虽然之前也有不少作品都是多位画师共同完成原画（比如『夏之雨』、『缘之空』等），但是常见的就是两位画师合作，相对来讲统一起来要容易的多，或者说干脆找 Cradle 那样几乎看不出来是两人的。像枕这次四人齐上阵，可算是苦了必须整合四人风格的后期制作人员了。



音乐方面负责 BGM 的是松本文纪，之前负责过『素晴日』和『いきなりあなたに恋している』获得了相当的好评。值得一提的是他在负责了本作的音乐之后转回头又参与了 FrontWing 的“灰色”系列终篇『グリザイアの楽園』的配乐制作。

对于笔者来讲 GAL 的音乐一直处于一个挺





重要的位置上，毕竟如果游戏连一个让你长时间听也不会累的 BGM 都没有的话，那这个游戏基本上就可以说是彻底失败了。而如果作曲者能很好地理解作品的意图为其制作的话更有一层推波助澜的作用，尤其在一些冒险和幻想为主的作品之中。

像本作这样把设定放在一个面朝大海的乡下小镇中，里面还有向日葵，地标一样的教会与和善的人物，在这样的游戏氛围下，松本的音乐更只像是为了烘托这个气氛存在的。不需要过多的解释，不需要过多的作用，只要让人产生"舒适"的感觉，就已经足够了。而在这一点上，本作的音乐无疑是非常成功的。

剧情和人物

Plot and Characters

主人公明日叶阳介因为养父的一封家书"镇上的教会要被废止"而匆匆忙忙赶回家。孤儿的他从小就是被养父——神父荒川天海一手抚养长大的，而镇上的教会——胧白教会也是他回忆中非常重要的场所，于是在得知废止的消息后立刻返回了 8 年未归的故乡。因开发计划要被废弃掉的教会，故乡中一张张熟悉的脸孔，以及新的相遇而结识的朋友——本作就是于这样一个有着夏天、海边、教会、向日葵的令人安心的环境中展开的奇妙故事。

四个女主人公一个人一条线路，官方也有推荐的攻略顺序，分别是金刚石、ルカ、詠、ヒナ。不过就从剧本的量和质来说比起其他三个，金刚石线路简直就像 OMAKE 送的一样平淡无奇。甚至就连枕社社长都隐约表达了此线并不重要，因为离故事核心很远（基本上和核心无关），又因为担当剧本的藤仓绚一还要负责ルカ的脚本，所以金刚石大小姐就这么被"牺牲"了。

不少玩家在玩过ルカ线路之后纷纷表示想起了『素晴日』，由于ルカ线确实是将故事拉入故事核心的一条线路，又因为游戏整体都带着点儿奇幻的色彩，所以免不了的要有一些悬疑和解谜的味道，而且藤仓确实是『素晴日』的脚本之一（虽然是 SUB）。

但是ルカ线最终还是没对故事核心作出说明——毕竟这个重任要给相对重要的两个角色线路詠和ヒナ来解开。所以严肃的部分之后就是各种 H 各种恩爱。

詠作看起来是第一女主角的位置，而且从一开始给人的感觉也是她的背后才是主线。不过整体看起来她的线路也只是超展开了一下而已。因为在游戏的整体构成上詠线更像是ヒナ线铺垫一样的感觉。虽然这么说但是绝非给詠的线路低评价，相反，她的线路泪点相当高，可以说是全剧最为让人感动的路线也不为过。而且如果是先通掉了詠线再去玩ルカ或金刚石线的话你会发现詠其实非常可怜。所以在这方面笔者个人推荐把詠放在一开始可以选择攻略的三位女主角的最后（实际上官方顺序也是这样）。

ヒナ的路线只有通了詠线之后才可开启前半部分，而后半部分要在通掉前半之后才能正式进入（玩家在这儿就可以真正体会标题的深意了）。

作为整个故事最重要的部分，ヒナ线多是以平凡的温馨日常展开，但是这而且并没有让人感到乏味，在经历了詠线之后这种日常仿佛清凉剂一般，注重氛围的描写并没有让这条线路有多么突出的催泪弹，但是就在这样的气氛里面能让玩家非常自然的眼角湿润。作为全剧的精华绝对好评。

总结和其他

Summary and Other

本作作为枕社在批评空间上目前为止评分最高的作品，各方面都达到了一个相当的水平。虽然说有着部分立绘 NG，共通线太长节奏较慢等等问题，但是依旧不妨碍它"讲述一个温柔的好故事"的初衷。也有人说本作的氛围感还是不够浓，当然不能跟朱门优这群人去比，一个写手一种风格，笔者认为作为夏天里的一服清凉剂的本作还是相当有一玩的价值的。▲



让我们在『圣地』相见！

专访中国台湾 ACG 圣地巡礼者 Hinac（陈炜翰）

特别感谢：悦读纪文化传媒有限公司

■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI



在『二次元研究』刊登的『出发！去三次元的世界』一文中，我们曾经系统全面地介绍过日本 ACG 粉丝们拜访动漫取景地的“圣地巡礼”的相关知识和旅游记录。能身临其境地感受动漫作品中的实景和当地的民俗文化风情，相信是许多读者心中的梦。

限于各种客观原因，能经常去心目中的圣地去旅行记录的国人并不多，近期因为偶然的机会，我们得知有一位来自台湾的动漫迷 Hinac（陈炜翰）不仅经常去日本寻访动漫作品中的实景，还将自己旅行中的见闻和攻略写成了一本书『次元突破』给同好分享。于是作为一直宣传“二次元狂热”精神的我们，立刻通过简体中文版的出品方『悦读纪』联系到了本人，请他来谈一谈『圣地巡礼』中的心得体会，相信也可以作为大家暑期出游的指南哟！



Q：您是怎样开始接触日本动漫作品的?

A：我是 1980 年代出生的。那个年代的台湾没有什么版权观念，杂货铺里卖的薄薄一本 D 版哆啦 A 梦（当时台湾翻成小叮当），就是我最早接触的作品。

Q：自己都有哪些比较得意的动漫周边收藏?

A：我的网络昵称“hinac”从『LOVE HINA』(台译『纯情房东俏房客』)衍生，hina+ 本姓”陈”的开头字母 C 而来，所以第一套收藏的精品就是全套的泡澡组合，花了不少银两。

日本的周边实在出了太多，除了『轻音少女』全套的 figma、黏土人，以及两次演唱会绝版品外，因为也是个铁路迷，现在主要收藏了不少日本动漫圣地跟铁路公司、公交车等联名的纪念票、纪念商品，车票都是有流水号的限量品、纪念商品也是卖完为止的当地限定品，现在很多都价值连城了，当然一个原因也是因为这些东西不大占空间，而且可以一次满足两种兴趣。

Q：决定去日本进行圣地巡礼的契机是哪部作品？第一次旅行中有哪些印象深刻的事情?

A：第一次认真前往日本圣地巡礼的作品是『轻音少女』——在这之前有去了日本箱根探访『EVA』，不过当初主要是泡温泉。当时的我还是个硕士班研究生，看到有廉价航空的机票，买了票后把几个篇章交给指导老师就飞过去了。

第一次圣地巡礼时的印象就是圣地丰乡的人非常热情，在日本那样难以搭到便车的地方居然愿意送我一程，非常感动。最深刻的，当然还是到了社团教室的那一刻，身历其境真的非常感动。坐在梓喵坐过的位子上，只差没有落泪而已。

后话就是前一天为了省旅费在麦当劳睡了一晚，现在那间店成了「中二病也想谈恋爱」的场景，而且我当天的位子还是六花后来坐过的，当时没拍照还真是可惜，现在店里已经不能随意拍照了，扼腕啊!

Q：旅行在您的生活中占据怎样的地位?

A：很多人从小有“环游世界”的梦想，对我来说是个进行式，是生命的一部份。回国就是准备计划下一趟旅程，存钱就是为了旅行——反正现在房价高我也买不起。现在欧、亚、非三大洲都有我的足迹了，之前曾经干过一阵子旅游记者，后来发现纯旅游才能发现一个地方的好。

Q：旅行的时间最长是哪次?

A：去年吧，趁着工作空档游历了日本关西与中国地方，一个月。不过平常出

◀看了痛！搭不到更痛！『俺妹』故事中多次出现的电车，今夏在当地伤眼登场！

▼『中二病也想谈恋爱』的教室，魔法阵的插头就在边上，离开前请记得拔起。

地
梦。
的
给
谈



□痛公交车。搭上它就能前往中二病圣地『日镰桂小学』一探究竟

游也很少少于两周的。

Q：旅途中最开心的事情都是哪些?

A：因为都是自助游，最开心的事情都是跟当地民众的互动，敞开心胸，不管语言通不通，一起哈哈大笑，一起喝几杯当地美酒，搭着各地民众的顺风车，看着梦寐以求的风景出现在眼前，照上几张相片，人生夫复何求。

Q：在您之前的圣地巡礼之旅中，关西地区应该走访了不少地方，从实用的角度上说，如何经济地完成一趟关西地区的巡礼之旅（众所周知关西地区面积很大，仅大阪府和京都府加在一起面积就是一个东京都的3倍以上）？也就是设计巡礼之旅的时候有哪些经验可以分享一下?

A：关西的圣地比率在日本算是数一数二的，我的建议是同好们可以选定一部自己最想巡礼的作品当作“主题”来规划，然后在以同心圆的方式向外扩展——当然因为交通的关系，通常不会是同心圆状的。一部一部作品依据喜好跟远近规划进自己的行程当中。例如『轻音少女』在滋贺县与京都市区，以此为中心，可以放入同县市的『中二病也想谈恋爱』跟『玉子市场』，然后再加入跟中二病圣地重迭的『花牌情缘』，之后在放入离京都车程只有半小时的『saki 阿知贺编』与『Clannad』的大阪千里山部分，最后可以放入离京都一小时车程的凉宫春日。

当然，不要贪心是最大的原则，要懂得有舍才有得。身为外国人，有许多可以利用的便宜车票可以使用，京都的通铺形式的平价旅馆非常多，里面通常都有厨房，自己煮晚餐跟早餐可以省下非常多的钱，这也是可以考虑的部分，当然也是我通常以京都为 hub 的原因。

Q：另外我们也注意到在您的巡礼之旅中其实去到了一些观光价值相对而言比较低的地方（但反过来说巡礼价值可能比较高），



□『花牌情缘』的宣传街车，故事中的『近江神宫』就在不远的地方

如京都洛东的修学院地区，相信这里已经超出了绝大多数观光客的旅行计划。同样是出自京都动画之手的作品，『轻音少女』中出现频率较高的修学院地区，同『玉子市场』里出现频率较高的出町商店街（位于京都市中心的上京区）相比，其巡礼的便利程度是不可同日而语的，当然其观光价值就差得更多了。您觉得对于一个巡礼初心者来说，什么样的圣地巡礼目的地可能会超出他们的能力范围？或者说从观光的角度上说并不适合推荐给初心者？

A："爱"其实是圣地巡礼之所以会形成风潮的因素。有爱的话，其实困难度都不是问题的（笑）。初心者要踏出第一步，其实可以先从







▲『Clannad AS』片尾出现的花田，隔了几年，後面的树林似乎比作品参考时又茂盛了些

▼『俺妹』痛单轨的另一面，黑猫跟京介分在列车两侧，是否早就告诉我们最终不会走黑猫线呢？



热门的作品开始，京都市内的区域我认为其实都不算不便，都是初心者可以前往的区域。『玉子市场』的圣地对面就是出町柳站，搭个几站就是『轻音少女』的圣地，而那只鸡（德拉）在一个河边三角洲的场景，其实就是轻音少女第一季片头大家蹦跳过河的地方，这些地方都有方便的大众交通。

不适合初心者的，我认为是一些大众交通不便的作品、地点分散的作品以及冷门作品。像是九州岛的『夏目友人帐』，不租车是办不到的，这对没有成年、没有驾照的朋友应该相当不便；『Clannad』巡礼得走遍日本，很多地点都在住宅区里，对于日本法令规则不熟悉的朋友可能会惹上麻烦；至于冷门作品，如果没有前人经验，要巡礼可能得真的有两把刷子，或是如柯南般的推理功力了，之前走了一趟十多年前的漫画作品『通灵王』，那真是折腾人。

对于初心者来说，观光 vs 巡礼两者的比例拿捏，我认为是相当重要的一件事，这是因人而异的，要在旅程中放上多少心力在巡礼，其实是一门学问。这就是所谓的"爱"，打个比方，首次去东京，要多少时间在东京迪斯尼乐园，而多少时间在离迪斯尼车程只有半小时多一点的『俺妹』圣地呢？我不能给出唯一答案。

Q：考虑到中日文化、生活习惯、价值观上的一些差异，也考虑到很多巡礼爱好者其实都是第一次赴日旅行，能否为我们介绍一下圣地巡礼之旅中需特别注意的一些礼仪、manner 层面的事项？

A：日本对于个人资料的保护，算是世界上数一数二严格的，树大有枯枝，人多有白痴，爱好者不可不慎，一点小动作都是维护华人，以及动漫迷形象的正面作为。

举例来说，若是拍摄单一住宅单元，那请尽量不要透露太多信息，若是要把照片贴上论

坛、博客或互联网等任何一个公开频道，请用马赛克打上信息，若是当场碰到屋主要求删除，则必须立即处理。此外，千万不能随意进入学校当中，学校是有权力把人交给公安的，大多数同好者都是男性吧，若是女校，更是万万不可。学生更是不可以随便拍摄，尤其是 JC（女中学生）、JK（女高中生），别怪我没提醒！也别随意找个路边或圣地拍摄 Cosplay，日本这样是要收钱的，政府或私人单元收去。

另外，公共场合必须要维护清洁与降低音量这是一定的，做个“文明人”，这是一定要的。

Q：在巡礼过程中免不了要接触到一些动漫以外的知识，实际上圣地巡礼大部分情况下都是在巡礼建筑物，经常出入神社、寺庙、店铺等一些场所，对建筑、神社的历史、供奉的对象等这类知识一无所知的话其实是会降低巡礼的乐趣的。关于这方面的知识您有什么想推荐给巡礼爱好者们的吗？

A：现在国内走访日本的朋友多了，大部分的重要社寺，其实都有中文导览页，或是中文手册了，若是对日本史有一点兴趣，也可以先找点相关书籍阅读。各个神社、寺庙门口也会写上这里是供奉谁的，基本上神的名字都是汉字，有些日本人说不定也读不懂呢！不过像大的寺庙，例如天满宫是奉拜菅原道真，日本的学问神，晴明神社是奉拜安倍晴明等，我想这个大概多多少少大家都有从动画中学到。

日本神社奉拜有一套自己的礼俗，洗手漱口丢钱鞠躬拍手，建议看着旁边日本人怎么做，有样学样就好，因为鞠多少次躬，拍多少次手，每间神社的规定都不同，很多日本年轻人也不懂规则哩！

跟动画有关的要算是“痛绘马”。绘马是一种挂在神社里给人祈愿的木牌，痛绘马就像是痛车一样，只是把车上的动漫涂鸦给画在绘马上了。若寺社是圣地，那巡礼同好们都会画上同人图，然后挂上去，时间一久整个挂绘马的地方都会是满满的作品绘马，还挺值得看的！



■历年搜集来的圣地纪念品，很多都是期间限定推出，现在都成了梦幻逸品了



□『少女战车』的圣地大洗，神社里挂满了各方同好的『痛绘马』

Q：请谈谈购买圣地限定商品方面的一些心得吧，如何有效支配可能并不宽裕的预算？

A：日本物价在世界上数一数二，这几年圣地观光越来越兴盛，导致圣地商品的量也是数一数二。我自己的心得是，找寻有特殊纪念价值并且取自当地的东西，或是跟自己其他兴趣相关，再来就是选择 C/P 值高的商品。特殊纪念价值的，就好比『轻音少女』发行的当地木工厂的桧木雕刻杯垫，『花开物语』（花咲くいろは）有以当地名产柚子制造的气泡水等，都是我觉得不错的纪念品，而那种委托外面大工厂制造的糖果饼干，我是不会下手的。跟兴趣相关就好比上面说的车票，这样一次可以满足两个愿望，C/P 值最高的，我认为是实用性高的商品，例如「少女战车」有发行各式浴巾，生活中可以用，又可以用上一段时间，非常值得。当然，对我来说，从当地寄回家的明信片，一张七十日圆，就是最好的纪念品了。

Q：之后是否有打算走访冲绳、九州岛、四国、中国、北海道这些地方进行圣地巡礼？

A：当然，虽然说这些地方的圣地明显较关东关西的少了些，但是对我来说，都是会纳入考虑的。明年的春天，我将会前往「秒速五厘米」的其中一个重要场景：九州岛的离岛种子岛探



◀大洗火车站与彩绘列车，标语也太萌了

访，之后有机会也会随着「Working」的脚步，再访曾经到过的北海道，其他地区，当然也在陆续计划中。

Q：之前对大陆的动漫迷以及动漫氛围是怎样的印象?

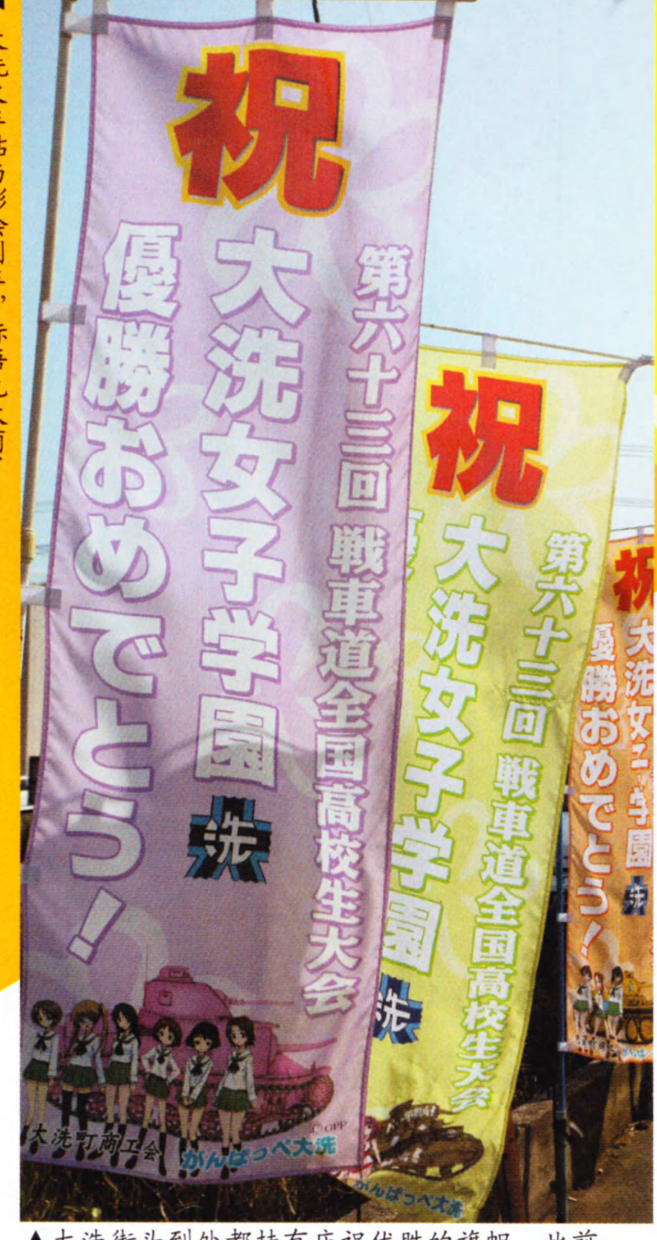
A：我想很多台湾人跟我一样常常上大陆的论坛吧！（无论是找档案或是讨论）因为我有在拍摄 cosplay，许多 cosplayer 的水平很高，摄影师也很厉害（当然妹子也是，哈哈），常是我学习的目标呢！我也曾经透过淘宝拍下一些同人商品，其实印象是很不错的。

Q：对于即将推出的简体中文版，有怎样的感想可以和大陆的读者朋友们一起分享?

A：当初听到有机会能跟大陆的朋友们分享这本书，其实内心相当高兴，当初真的想都没想到，会有发行简体中文版的一天。

每个人都有自己喜爱作品的方式，同人商品、Cosplay、二创本，甚至是深度评论，而我透过亲身走过角色曾经走过的道路、住过的房子、吃过的食物，来深深体会作品背后的意涵，以及老师和制作公司在作品中隐藏的意义。在台湾，我不仅跟出版社合作发行了这本书，也常常走访校园、同人会场演讲，来提倡这种「享受」作品的方式。能跟大陆的同好朋友们分享这种「爱」作品的方式，并且尽一点心力做一点小小的推广，也给一些却步不前的朋友们一点前进的力量，就是我最大的荣幸。

踏出第一步，绝对会爱上巡礼的，出发吧，朋友们，期待哪天在圣地相见！



▲大洗街头到处都挂有庆祝优胜的旗帜，此前甚至举办了庆贺活动!



■「王子市场」商店街摆放的德拉，原寸大小!



『二次元旅行』是一本面向动漫迷，指引大家进行动漫圣地巡礼的旅游指南书。此书以十部热播的日本动漫为线索，包括备受追捧『轻音少女』、『凉宫春日的忧郁』、『花开物语』、『冰果』、『我的朋友很少』、『侵略！乌贼娘』、『幸运星』、『魔法禁书目录』系列、『我们仍未知道那天所看到的花的名字』、『我的妹妹哪有那么可爱』，逐一介绍这些动画取景原地的经典景点、交通线路、住宿美食等信息。这是一本动漫迷进行动漫“圣地”巡礼的必备宝典，即便不去旅游，仅是看到书中作者在原景地拍摄的与动漫中出现的场景相似度99%的照片，就足以让人热血沸腾。

本书原版为台湾皇冠集团出版的『次元突破』，由悦读纪引进后，重新包装设计，将于8月上旬重磅推出，敬请关注！▲



Galgame之原罪与NitroPlus的纯爱哲学

Original Sin of Galgame and the Truelove Philosophy

——解读『君と彼女と彼女の恋』

■ 文 / 如月千华
■ 责编 / Jedi、东方神奈控
■ 美编 / orangec

做完明智的选择之后再去窥视另一便破天荒的道路……这种行为，是对“命运”的亵渎。
——出自『银与金』（福本伸行）

游戏信息 information

游戏名：君と彼女と彼女の恋。
中文译名：你与她和她的恋爱。
公司：NitroPlus
企画·剧本：下倉バイオ
原画·人设：津路参汰
音乐：平田博信
监督：下倉バイオ
制作人：でじたろう
发售日：2013年6月28日

引言 foreword

一说N+要制作“纯爱”游戏，根据反应便可以将对N+有一定了解的玩家分为两拨人。一是抱着“谁信你啊”的心态冷静观望的一般玩家；一是高歌“『沙耶之歌』是纯爱”的爱的战士们。不管是前作还是后者，只要他们愿意花钱购买这款『君と彼女と彼女の恋』，他们就必然已经做好了心理准备，迎接一向不按排理出牌的N+的考验。

在今年五月的时候，N+先行将游戏发给多位业内知名人士，让他们分别先行体验。众多美少女杂志编辑我们暂且不管——田中罗密欧、打越钢太郎、中泽工、深泽丰、樱井光、林直孝、渡边僚一、篙夜あや……从业内资深重量级剧本家到近几年颇受关注的小辈写手，纷纷在推特上发表对该作的赞美和喝彩，于是作品在上市之前就已经被推上浪尖。

那么，这款作品究竟描绘了一个怎样的“纯爱故事”呢？

我的纯爱历险手记 My Love Adventure Note





伪·现实主义纯爱

故事的主人公是一个的普通高中生须须木心一，在班级里显得毫无个性的他，算得上好友的也就只有自称“男人浪漫俱乐部”部长的热血笨蛋曙雄太郎一人。不过他本人倒是心甘情愿担任一个NPC，不招风不显眼，人生最大的目标便是平平凡凡地过下去。

在这所学校存在一个非常传统的传说，“在天台上接吻两人就能永远在一起”。不过，天台一般是不对学生开放的，被同学推上美化委员这一苦差事的心一倒是拿到了天台的钥匙，因此，他便受同学之托为他们行方便。而这一天，拜托他开门的则是雄太郎。

心一在约好的时间来到天台，不见雄太郎的影子，却在地上发现一部打不通电话的破旧智能手机。他随手翻弄之后才发现通话记录和联系对象都只有“神大人”一人，并不小心启动了一款萌系GALGAME，画面上看似女主角的美少女正压在主人公“须须木心一”的身上……心一还没反应过来为什么自己的名字会出现在游戏中，令他更惊讶的一幕就发生了：天台楼梯间的屋顶上跌下一个少女，心一奋力去接住她，并被她压倒在地，接下来，少女竟然迫近心一要求“充电”……而这位粉色头发目光虚无的少女，和眼前这一情景都与刚才游戏中的画面如出一辙。就在心一不知所措的时候，另一位少女举着金属球棒，气势汹汹地出现在两人面前，大叫着“心一是我的男友”阻止了神秘少女的行为。她就是心一唯一的青梅竹马——目前班级上的大红人曾根美雪。

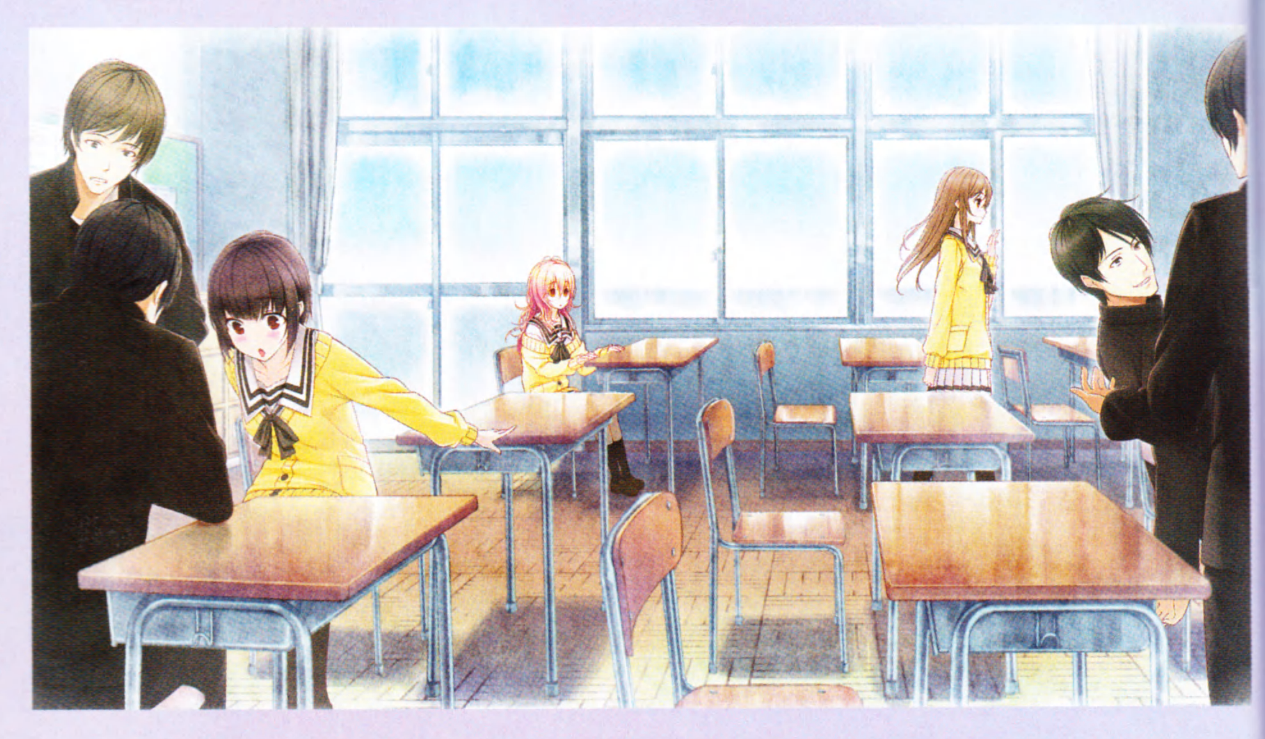
美雪眉清目秀，文武双全，还是戏剧部万众期待的新星，再加上性格温柔，平易近人，完全是整个学校的偶像。这样一个与自己完全处在不同世界的美少女，心一跟她早就已经疏远了，两人现在在学校碰面连招呼也不会打，又怎么可能是“男友”呢。不但粉色头发的少女表示质疑，连心一自己也感觉莫名其妙。原来美雪是被一封匿名信叫到天台来的，她误以为写信人是心一才会脸红心跳地前来赴约。不过真相总算在真正的写信人雄二郎的登场

我认为，这个作品
不就是百分之百纯正的“非小说文学（Non-fiction）”吗……？
它是世界上仅此唯一的“仅属于我”的真实恋爱物语。
——打越钢太郎（『秋之回忆』、『EVER17』）

后大白于天下，美雪明白自己误会之后恼羞成怒地冲下了楼梯。而粉发神秘少女在要回了自己的破旧手机后又扔下一堆电波满点的话："这个世界就是游戏，葵（アオイ）是可攻略女主角，不过黑长直是第一女主角，所以要稍后再攻略葵"。言毕便也飘飘然地离开了天台。

其后，心一才从告白计划落空的雄一郎处得知，这位电波少女就是他们的同班同学，向日葵。她平时在班级里行为就非常电波，但周围的人都一直当她不存在一般，对她毫不理睬。按理来说，这样一个"个性强烈"的人任谁都会过目不忘，但是心一却对这号人物完全没有印象，再加上那个与现实相仿的游戏，让心一感觉她仿佛像是从游戏中蹦出来的角色一般。雄一郎见心一对葵仿佛挺有兴趣，就根据心一的描述，从弟弟龙二郎处找来了那款古怪的GALGAME——一款据说是被埋没的NTR名作。

就在结识葵的第二天，心一和美雪同时被她用匿名信叫到天台。这一次，葵一边解说着"这个世界是个游戏，是个程序"，一边表示想要撮和"男女主角"即心一和美雪在一起。她先提出进行"朋友大作战"，想和两人成为朋友，却被美雪斩钉截铁地拒绝。之后的两天时间里，葵反反复复地想与美雪交流，与她做朋友，可美雪在大家面前虽然始终保持了温和的笑脸，但却一直委婉地表现着拒绝或推迟。而即便如此，葵也并没有放弃，这并非是说她抗压能力有多强，而是因为"将现实与游戏混淆"的她并没有因此感到悲伤。而不忍心再旁观下去的心一决定帮她向美雪求情。





光辉的背后总有不为人知的艰辛，过去的美雪也曾是一个不善与人交往的孤独少女，因为自己优秀而受到排挤，她为了能够融入大家的环境做出了各种努力。在别人面前强装笑颜，为了笼络人心也费劲了心力，最终才获得了如今大家的"人气角色"的身份。曾经在孩提时代帮助美雪融入班级，将美雪努力的过程都看在眼里的心一明白，即便现在在班级里的形象都是美雪扮演的假象，但毫无疑问也是她面对现实的一种手段。因此在美雪眼里，把现实当做游戏，以此逃避着现实，认为只要失败就可以reset，选择错误就可以reload的葵即便交不到朋友也根本不值得同情。不过，在心一的劝说之下，美雪还是答应心一，同意做葵的朋友，并通过朋友之间的交往，让葵意识到自己的错误，从而能够真正面对现实。

从这之后，他们三人便常常在一起。一起吃午饭，一起谈笑，一起拍照留念，一起在学校最高处眺望小镇的风景，一起到猫饰品专卖店，心一还买下两枚猫型发卡当做友情的象征送给两人……葵渐渐成为美雪除了心一之外愿意以真正的自我去面对的重要存在，而葵的脸上也渐渐出现了笑容和眼泪，表现出了自己的感情。对于心一来说，平日除了靠听雄一郎聊起他弟弟龙二郎深陷女装无法自拔之类"奇闻趣事"来解闷之外，与两位少女在一起行动也成为他最特别的时光。而在这段时光中，葵依旧没有停止想办法给两人牵红线，而美雪也终于鼓起勇气找心一说出了内心的烦恼：她所属的话剧社最近正在排练一场备受关注的青春恋爱剧，身为女主角的美雪在话剧高潮结尾处有一处吻戏，因此她想在那之前将自己的初吻献给心一，以避免在将来后悔。而心一则仿佛察



觉了美雪的心思似的，三番五次都找理由打岔和拒绝了。

不久之后，决定三人命运的一天到来了。美雪在排练话剧的时候，心一向葵坦白了对美雪的感情。心一虽然从小就喜欢优秀而散发着耀眼光芒的美雪，但无奈美雪太过优秀，平凡的自己根本配不上他，将来必定会有比自己更适合她的人出现……葵在听完心一充满无奈的自白之后，在屋顶上高举手机再次向“神样”发送信息，并说道：这样下去故事无法顺利展开，心一和美雪无法结合，因此要对世界进行UPDATE，“让美雪不被NTR”，“让美雪不与其他人结合”……刚刚还是四面昏黄的傍晚的风景，转瞬间被厚厚的黑云和血红色的光芒所覆盖，仿佛世界被隔离在昼和夜之间的缝隙中。而面对葵神秘的话语和这异样的风景，心一却赶紧阻止了葵，并再次向葵说道，他只想与美雪保持朋友关系，即便是BAD END也无所谓，只有普通才是他想要的。

就像是应征了葵的语言一般，三人美好的时光就在这一天迎来了终结。三人来到美雪和心一孩提时代常常光顾的击球中心，美雪想像以前一样让心一也走进击球区打球，可不论她再三劝说，心一也不为所动。

“心一，你究竟在害怕些什么？”面对美雪的质问，心一则以“葵身体状态不佳，早点回家好”为由，继续逃避……

就在归途上，看着美雪愤愤不平的样子，葵终于说出了心一想要隐瞒的东西，心一之所以一直与美雪保持着距离，就是害怕美雪最终会离自己而去。然而，这样的理由却让一直在心一身边压制着自己的感情的美雪出离愤怒了，她快步消失在了夜色之中。心一明知此刻再不追上去就可能连“朋友”的身份也将失去，但他依然无动于衷，恪守着自己心中的平凡。

“我不是说过嘛？我最适合的还是BAD END。”当他沉住气回头朝着身旁说起这句话的时候，身边却已空无一人。

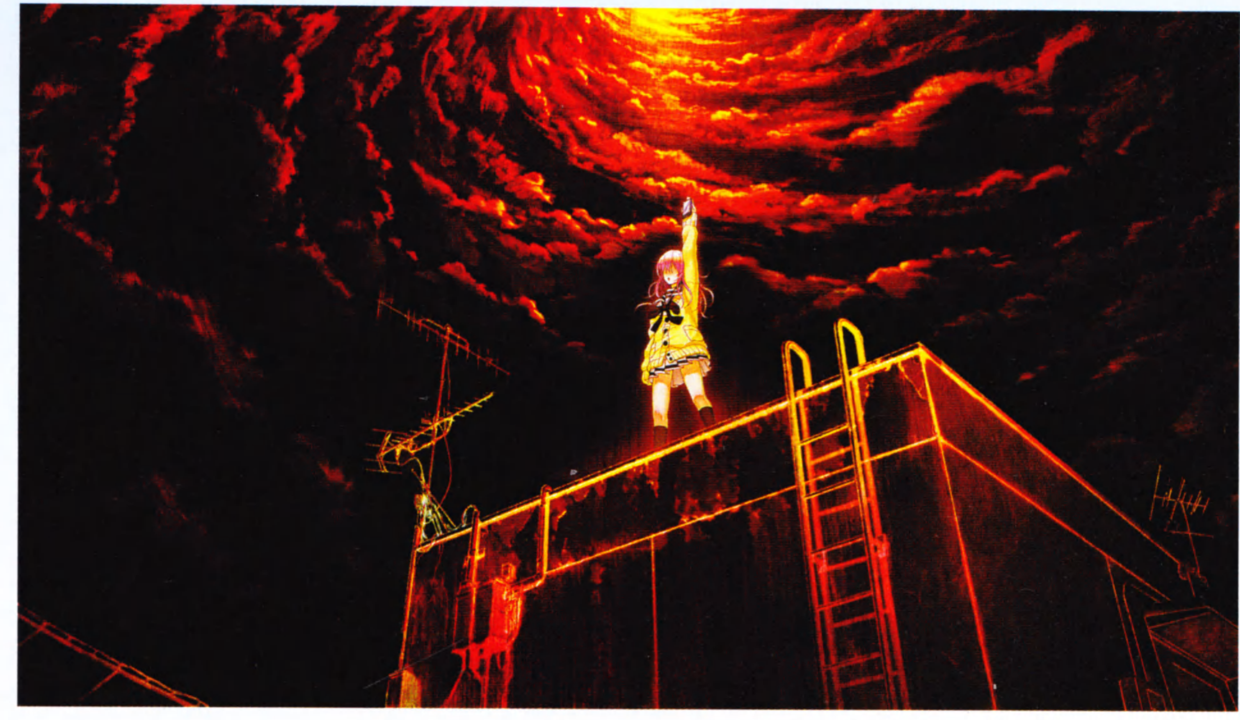
从此之后，葵便彻底从大家的视线以及记忆中消失了，仿佛未曾存在过一样，而心一与美雪也回到了之前那互不相干的生活。转眼间，三年时间过去，这时候的美雪已经在演艺圈小有成就，并且与目前正在共演男优处在公开的热恋之中。成为美雪忠实粉丝的心一一边吃着晚饭，一边在电视机前看着屏幕里美雪幸福的笑容，清了清稍稍呜咽的喉咙，然后抖擞精神，继续着他的“普通”生活……

游戏的第一周目，只要玩家们坚守“现实”的阵地，选择阻止葵发送电波，无论如何都会进入这样一个非常具有现实味道的BAD END。这个世界没有神，没有奇迹，所以心一到最后也认为BAD END就是他身为普通人的“命运”，而这种“现实”甚至可能也正是各位玩家们曾经经历的“惨痛”回忆。那么如果这个世界上真的有神存在，真的有机会让你扭转这一切，或许大多数人都会选择“重新来过”。



伪·命运的选择

厚厚的黑云和血红色的光芒。在那骇人的风景下，心一并没有立刻阻止对世界的UPDATE——尽管他并不明白所谓UPDATE究竟是什么，也并不相信葵所谓“世界是个游戏”的言辞，但是，若真有神明存在，它真的可以改变自己的将来，那么——就在心一这样想的时候，整个空间仿佛出现破洞和杂音，视线变得凌乱……短短一瞬间，一切就已经结束了，四周转眼就变回夕阳下熟悉的天台，而心一的“命运”已在不知不觉中改变。





当晚，同样是在击球中心闹得不愉快，但三人在回家的路上却碰见了一只被人丢弃的小猫崽。美雪自己虽然是个见到萌猫会喷血晕厥的喵星人，但她自己却对猫过敏，所以也没办法把猫领回家，而葵不忍心扔下小猫不管，想要将它带走，却被美雪强烈地反对。因为葵似乎和家里人关系不好，最近一直都夜不归宿，住在一家网吧里，而网吧自然是不允许带宠物入内的。所以，葵虽然能一时将小猫带走，但却无法负担起养猫的责任。认为必须让葵面对现实的美雪更表示，如果葵将猫带走了就和她绝交。

然而，到了深夜天却突然下起雨来，不放心葵的心一与美雪两人分别来到碰到小猫的场所和葵常去的网吧，果不其然发现葵和小猫都不见了踪影。两人在雨中四处寻找，也没有找到葵的影子，这时候心一突然想到了那款与现实的展开一模一样的GALGAME，他通过快进





游戏得知葵带着小猫躲到无人的学校里去了，并在学校的体育馆里找到了全身湿透的的葵和小猫。看着流泪满面的葵害怕绝交而躲着不敢上前的样子，以及葵与小猫一起玩耍的那快乐的场景，美雪也不得不承认这一次是自己错了。

第二天，葵没到校，而美雪则一到班上立刻将心一叫到无人的体育馆里，并神情严肃地问起心一昨天究竟是如何找到葵的。心一不知所谓地做了说明之后，美雪突然快步离开了学校，并在其后通过短信约心一晚上到击球中心见面，告诉他有重要的事要讲。心一以为美雪是总算要为接吻之事做个了断，所以心情复杂地混过了一天，他回到家正想着对策时，葵却气喘吁吁上门来求心一帮他寻找遗失的手机。

“没有手机就收不到神的电波，葵就会消失……”见葵虚弱又张皇的神色，心一也意识到事态地不寻常，可是两人直到天黑依然搜寻无果。心一眼看着葵逐渐衰弱却束手无策，而葵竟然提出可以借助与心一的“事件 CG”来恢复自己的“电力”，并脱掉了自己的上衣靠近心一。而这一幕却正好被在击球中心等不及来到心一家的美雪撞个正着——美雪的手里，竟然正拿着葵遗失的手机……经过一番修罗场的紧张，葵拿回手机，面无表情的承认是自己在诱惑心一，然后迈着摇摆的步子离开了。心一不放心想要追上去，美雪却一把拉住他，并终于向他坦白了自己的爱意，可是，心一固执地选择了逃避。

从这一天起，葵便没有再出现过，而美雪与心一也仿佛回到了形同陌路人的关系，不过美雪还是将她戏剧演出的门票交给了心一，并表示她会在会场等待他的到来。时间就这样日复一日地在苦恼中流逝，很快到了戏剧公演的那天。心一并不打算赴约，但却又在家里坐立不安，只好毫无目标的在街上游荡，而最后，他无意识间到达的，竟然就是那座与美雪充满回忆的击球中心。在这里，他遇到了失踪了数日的葵。

葵得知心一依然没办法直面美雪后，走进击球区，要求和心一打一个赌，如果她打出本垒打，心一就去向美雪告白。可是，对于一个平时基本不会运动的外行来说，打出本垒打的可能性又有多大呢?

——一直到夕阳西下，葵连球都没有碰到。可即便如此，心一依然被她震惊了。

葵自从出现在他跟前，就是一个神秘而难以捉摸的存在，他之所以不忍心扔下葵不管，归根结底还是因为他从葵在班级里形同空气的立场看到了美雪曾经的影子。而对于美雪，他的思念无疑是真挚的，同时也是“成熟”的。心一平凡，没有才华，没有胆识，也没有真正过人之处，在班级里也只不过是一个陪衬，这些都是不争的事实。作为普通人的他打不出本垒打，变不成王子，因此与走在光辉下的美雪并不相配……但是，在他眼前不知气馁反复挥着球棒直到满身尘土也不肯停下的葵，总算让他明白，即便面对无法越过的高墙，挑战的决心和意志并非没有意义的，葵为无法实现约定而流出的眼泪也拥有无上的价值。想通了这一切的心一终于挺直腰杆走进击球区，久违的挥舞起球棒，伴随着嗖嗖地风声，白球笔直地落空了——果然奇迹还是没有发生，可即便如此，心一依然获得了踏出最后一步的勇气，以及即便自己受伤，也要直面内心感情的觉悟。



他向葵道谢之后，飞奔到公演现场，一鼓作气地向美雪倾吐自己的思念，但是戏剧马上就要开演，一切都为时已晚。心一终究无法做出“破坏戏剧劫走女主角”这样属于王子的工作，他只能眼睁睁地目送了自己心爱的少女上台与其他的男生接吻……可是，就在结尾的吻戏即将展开的时刻，戏剧因葵利用那枚黑猫发卡引起的停电骚乱而强制中止……终于松了一口气的两人，在骚动结束后，来到天台上的屋顶，在星空的祝福下小心翼翼地拥抱在一起，仿佛为了实现屋顶的传说一般，相互亲吻。

就这样，相互思念了数年时间，却始终无法表达自己心意的两人终于走到了一起。虽然心一最终没有成为受人期待的“王子”，但他与美雪开始了普通人的情侣生活，并像普通的情侣们一样立下了永恒的爱之誓约。即便为两人原本没有交集的生活带来了波澜的那一个神秘少女，在不知不觉中已经从人们的记忆中消失得一干二净，但两人因她所得到的幸福却将在应有的轨道上继续漫步进行下去……



伪·无法到达的另一个结局

结束这条美雪路线之后，大家可以看出，作品讲述的就是一个混入了电波元素的现实主义故事。在其中葵就提到她自己也是被攻略的女主角，这款游戏可能也存在“葵路线”，因此笔者便看看这款被定义为“究极二选一 AVG”的作品的另一条选择究竟是怎样的。

而当重新开始游戏时，却发现故事的展开与之前存在了一些细微的差别。重大分歧发生在发现小猫的那个夜晚，心一没有找到葵，而葵也就这样从两人的跟前消失了。心一和美雪虽然也恢复了自己的正常生活，但两人的牵系却并没有断开。一日，心一来到雄一郎家经营的便利店买东西时，遇到了在店里打工的，被大家昵称为“ハル”的学妹，她是美雪在戏剧部的后辈，与心一见过好几次面。平时见了心一总是十分怕生的ハル这一次竟然主动留住心一，并向他提出了一个请求：和美雪接吻……原来，这么些天来，葵为了给小猫找吃的，曾多次来到便利店，ハル也见了她好几次，而葵虽然故意不出现，但依然想撮合心一和美雪两人，便拜托ハル转达心愿；另一方面，作为戏剧部的后辈，为了能让公演成功，ハル也希望能够清除美雪心中的犹豫和杂念。随后，在击球中心，美雪向心一做出了告白，而心一在明白了葵的苦心后，这一刻也终于不再逃避，顺利与美雪结为情侣。



不过心一不愿接受美雪与他之外的男人接吻——哪怕只是舞台之上，于是最终美雪放弃了演出。面对这样的嫉妒心和占有欲强烈的心一，美雪带着面满笑容地说道：



“包括你这些部分在内，我全都喜欢。”其后，故事便在两人遗忘葵的存在，以及永恒的誓言中画上了美好的句号。

于是，又是一个美雪结局。

如果在葵失踪那一晚打死也不放弃寻找葵，心一就会不顾美雪的劝阻开打那款GALGAME，并独自来到学校体育馆找到了葵。心一见天色已晚，就让葵在自己家住下，第二天却被美雪发现了。美雪质问心一是否喜欢上葵了，而心一在慌忙之中说到“即便天地异变我和葵都是普通朋友”。葵对自己心中奇怪的感情表示不可理解，而美雪则指出，这是因为她喜欢上心一了。

“葵出 BUG 了吗？”带着这样的自问，葵便开始一直站在天台的屋顶上给神样发送信号，为的就是“给世界 UPDATE，消除 BUG”，可是直到天黑心一先带着小猫离开，也没有发送成功。而就是从这天起，葵从两人的面前消失了。

许多天后，雄一郎抽醒了打算放弃的心一，两人开始了漫无目标的搜寻。美雪起初只是默默地看着两人行动，几天之后，她发短信将心一约



到击球中心，准备向心一告白。心一虽然如期赴约，但小猫艾尔也跟着出现，仿佛是葵在呼唤着心一似的。心一表示，自己必须去跟葵“做一个了断”，将美雪的话语——“我相信你，我会等着你的”——抛在脑后，径直跟着艾尔来到学校，发现葵倒在天台的屋顶上，全身冰冷，没有呼吸。

见情况不妙却又手足无措的心一突然想到葵曾经想与他接吻来“充电”，于是只好对她进行人工呼吸。好在很快葵就恢复了意识，并说起自己消失的原因：这条路线里葵是女配角，不能有感情，可是她自己出了 BUG，程序出了问题，必须对世界进行 UPDATE。但由于一直收不到信号，所以她只能让自己消失才能消除 BUG。而心一则在表示即便葵消失也不会忘记她之后，说明了自己一定要找到葵的原因——他终于决定要摆脱自我的禁锢而向美雪表白，而他心境的转变都是葵带给他的，因此在告白之前，他无论如何要先向葵交代，并感谢葵的鼓励。而葵流着眼泪向两人表达了祝福，之后便悄悄地消失在了夜空之下。于是心一带着葵的这份心意，回到击球中心，完成了与美雪的约定，两人虽然在不知不觉中遗忘了葵的存在，但却获得了两人的幸福……

嗯，还是回到了美雪结局。于是再读档。

在天台救醒葵，心一不顾葵的阻止，向葵做了告白。他虽然很喜欢三人在一起的时光，并因为害怕破坏这样的关系而一度压抑了自己的感情，但是在那之后，他经过反复的思考，决定不再否定对葵的好感。接受了心一的告白之后，不知如何表达自己感情的葵一把将心一扑倒在地，想与他一起发生更多 CG，“充更多电”，于是心一就这样半推半就地与葵度过了一夜——同时也将与美雪的约定忘得一干二净。

次日，心一向美雪坦白了昨晚的经过，美雪果然震怒了，不过到了中午，她依然来到屋顶与心一和葵汇合，一起吃午饭，天台上充满



了欢声笑语。这时候，心一还不知道美雪眼里的风景已经全然不同……之后，仿佛什么意外都没有发生过一样，他们又一次度过了一段快乐的时光。可是在不久之后，四周出现了“葵与别的男生在一起”的传言，美雪和雄一郎也纷纷向心一提起。起初心一并没有相信，但是日子一长，他也开始发现葵有事瞒着自己。直到一日，心一终于在美雪的帮助下发现了证据。

原来，数天时间里，美雪一直在雄一郎的协助下观察葵的行动，并发现ハル最近常常瞒着大家和葵在一起。而更让心一吃惊的是，这位不论怎么看都是个女孩子的ハル竟然就是雄一郎口中那个喜欢女装的弟弟，龙二郎。而如今心一在美雪的鼓励下决定为了证明葵的清白，而来到龙二郎在外租用的公寓，尽管这里并没有找到两人的身影，可是充满湿热的浴室，寝室垃圾桶里开过封的保险套，以及落在地上的黑猫发卡却无不将心一逼入绝境。

葵在出轨。这几乎是不可撼动的事实。心一为了报复她，先假装什么都不知道，在他自己生日这一天，心一、葵和美雪三人聚集到了心一家，而龙二郎也在雄一郎地带领下到来。心一当众揭穿了葵与龙二郎的“奸情”。看着葵惊慌和无助的表情，心一感觉到了满足和畅快，仿佛这样才是他们唯一的结末。然而，即便被心一连番辱骂，被他用充满憎恶和鄙夷的眼光直视，葵依然祈求心一相信她的感情是真心的。可是这时候内心早已失去控制的心一又怎能相信葵在这里的一面之词？最终他将葵连同艾尔一起赶出了家门，表示再也不愿见到她。等葵失魂落魄的背影消失，一切都结束之后，心一回到客厅，才发现美雪一直坐在那里等待着。





“没人会责怪你。因为根本不存在其他选择。一切都是命运。”美雪这样安慰他道。“而爱，则是永恒的。”就这样，两人在不久之后就正式开始交往，回到他们正常的轨道上去。而这时，心一也早已忘记葵的存在……

有没有搞错，又是美雪结局？——没错。在这一周目中，除了上文讲到的展开之外，故事中还存在大量选择，但玩家按照正常的思路选择，不论故事怎么变化，情节如何展开，仿佛在什么人的掌控之下似的，最终都会达到美雪结局。而唯一能够突破一次次选择，达到另一个结局的方法，便是在故事中彻底冷落美雪，从头到尾都偏向葵。

最后面对葵的背叛，如果心一依然不愿意放弃自己的感情，追问葵这么做的原因，葵就会要求两人独处，然后道出了“世界的真相”。

葵说道：神是真正存在的，它是一个概念性的存在，是所有世界中攻略女主角的统合体，是所有女主角的 idea（理型）。而葵自己则是神创造的“化身”（Avatar），她诞生的目的只有一个：攻略大量主人公，收回各自的事件 CG。换句话说，从心一视点看来的葵路线，同时也是葵视点的心一路线。然而，在回收完心一路线的 CG 之后，这条路线就完成了，葵如果不去回收新 CG，她的存在理由便会被否定，最终会因为“电量”不足而从世界上消失。

如今她电量已经所剩无几，再加上信号不通无法存档和读档，她只好去攻略其他主人公——这里也就是指龙二郎。一般情况下，攻略其他人物，世界都会被 reset 或者 load，但由于仅仅身为一个角色的葵真心喜欢上了心一，她不愿意消除两人之间的感情和回忆，只好在保留着原有记忆的同时，背着心一继续攻略。另一方面，葵的记忆是与神同步的，神曾经制造了无数个替身，在不同的世界与无数的男性甚至女性啪啪啪，虽然身体不同，但这些回忆全部都在葵的脑中。而心一又是一个嫉妒心强烈的人，不会饶恕她出轨或和其他男人 XXOO，所以她也一直不敢告诉心一真相。

听完葵的哭诉，心一才明白过来，原本认为葵背着他偷腥是对他的背叛，可这恰恰是葵真爱的证明。如果这看似荒诞的“真相”就是葵内心的世界观，如果必须维持这样的世界观葵才能继续存在的话……心一为了能够让自己对葵的爱继续下去，最终决定扔掉自尊，扔掉自我，接受葵的“淫乱”。他用电话将龙二郎叫了回来，为了让葵回收 HCG。可是心一还是无法若无其事地把葵送上其他男人的床，在中途闯入房间，与两人上演了一场 3P……对他来说，这或许是唯一能够接受的“命运”。



事后，龙二郎默默地离开，葵正躺在心一身边吐着幸福的呓语的时候，真正的恶梦开始了。双眼布满血丝的美雪竟然从床底下钻了出来，她扔下几句话，便迈着沉沉地步子下了楼。再见到她上楼来时，只见她拿上了一根沾满血痕的球棒，脸上也溅满了血迹——那都是小猫艾尔留下的。

“谁叫它阻碍我呢。明明那么可爱的……真没办法。”脸上露着充满狂气的笑容，美雪如此说道，紧接着便走进屋二话不说，一棒砸碎了葵的头颅。而就当心一还没明白眼前发生了什么，一阵强烈冲击就剥夺了他视线和痛觉。

左腕，右腕，左脚，右脚……美雪一下一下地“粉碎”着心一的身体，可心一却依然不明白自己的处境，于是美雪只好一边唱着生日歌，一边向他解释着来龙去脉。原来在她得知心一背叛自己之后，还是决定再给他一次机会。她明白葵背后有隐情，故意引诱心一自己去发现真相，并相信他彻底放弃葵之后就会回到自己身边。生日会结束后，她假装离开，躲在心一家里等待机会的到来。可是没想到心一最后依然选择了葵，哪怕是要否定自己的自尊也不动摇，而且竟然还玩起了3P……

“相互约定了永远的爱的对象，就在我上方背叛了我，你说我这能不变得奇怪吗？！”

听着美雪的解说，心一表示不解，他虽然对美雪有好感，但一直都保持着距离，又怎来背叛一说呢？

“我不是在和你说。”

这时，美雪突然来到眼前，死死地盯着这边，歇斯底里地说道——



“是在跟‘你’说呢。就是在最初的路线向我起誓永远的爱的‘你’啊！”

“选了心一绝对不会选的分支的‘你’！”

——原来，美雪一直在对屏幕对边的“我”说话！

屏幕里的美雪记得美雪路线里的一切，也记得在重复了无数次的这条扭曲的葵路线的全部，至今为止我经过无数次被选择都被强行拉回美雪结局，也都是美雪在从中作梗。

“你一定觉得反正可以读档重来，对吧。”

“你背叛了我。”

“现在我要慢慢地报复你。”

她举起球棒，砸向心一的股间。瞬间画面一黑，只听见美雪在和神通话的声音，她将用自己改造过的GALGAME给世界UPDATE……



伪·穿越屏幕的真爱

听完美雪电话的谈话之后，游戏突然自动退出，电脑屏幕上也跳出了游戏无法运行的提示。我纳闷地重新点开游戏，却弹出了一个类似DOS的窗口，其中显示的文字仿佛是在刷写各种文件，并且完全不受控制。待刷写完毕，游戏终于自动启动，可游戏界面却仿佛退化到了本世纪初的GALGAME一般简陋，游戏剧情也似乎回到了游戏最初的场景。我条件反射般按下右键调出菜单看看是不是设置问题，却发现菜单里存档选项没了，读档也不能选，同时还听到美雪的一句话：“既不能存档也不能读档了哦，我已经按照这样把游戏改造了。”

剧情与最初一样，心一来到天台，美雪也随后出现，并从她嘴里说出了与之前完全不同的设定：现在心一与美雪正在交往，而且现在已经开始在外租房同居了——仿佛葵的存在被完全抹消掉了一般。

这一天夜晚，突然听到美雪的呼唤声，可这时候心一已经睡着了，她呼唤的正是屏幕外的我。她告诉我，现在我看到的一切就是她更改游戏程序的结果，经过一次小小的测试，她便证明了她记得我在游戏里做过的所有选择以及游戏里的全部文本记录，并宣言在这个世界里只存在与她结合的结局，让我放弃寻找葵路线的想法……接下来展现在我面前的便是各种奇怪的展开。

每天心一在房间里，然后美雪会问他想干什么，这时候会出现“提升美雪好感度”、“去



越过我们（这边）与她们（那边）的间隔，彼此再次相恋。

——樱井光（Liar Soft“蒸汽朋克”系列）

见葵"，"逃离这个世界"等等三个不同的选择，可是不管怎么选最终决定权都在美雪手里，在她的同意下每天都会发生各种事件：两人在一起上学，午餐，约会，在击球中心打球，在屋顶上XXOO……一切看起来仿佛都很正常的"游戏中的场景"，但惟独没有葵的存在，而就算说起葵，别人对她的认识也只是游戏里的"可悲的女配角"。这些事件随机重复发生的，就算一直SKIP也没有尽头，而使用美雪赏赐的读档功能，可读取的存档也都是这些事件，这仿佛就是一个完全封闭的LOOP世界，我和主人公心一都无法逃出美雪控制。

不知道LOOP了多少次，终于有一次机会心一趁美雪不注意拿起了她的新手机，并在照片中发现了一个名叫"Diary"的文件夹。里面竟然是美雪从游戏真正最初开始的第一天到现在的全部日记——日期都是现实里进行游戏的时间。其中自然也包括关于与葵的相遇和相处。从中我明白了美雪能够UPDATE世界的原因——在第一周目葵因为小猫失踪的第二天，美雪捡到了葵遗失的手机，并经过多次检证发现了手机中GALGAME与世界的秘密：现实世界会映现游戏中的展开，明白了这一点的美雪决定利用这款游戏来实现自己与心一的幸福。

又过去了不知道多少天，再次LOOP到同一个事件，我选择了拨通美雪手机联系人的唯一的号码——"神样"。电话的对象告诉我，世界已经被美雪改变，葵几乎完全消失，而心一则被美雪灌入分不清现实和游戏的药物，我和心一自己都以为是"现实"的事件，其实全都是手机上那部GALGAME的内容，而心一本人更是一直被美雪监禁在公寓里。神提示说，想要逃离这个世界，能选择的有两条路，一是尽量讨好美雪，引她露出破绽，二是彻底激怒她……

这两种方针，在游戏中会引出两种不同展开。顺从她，她会主动将心一带出房间来到学校天台。一直做出与她的意愿相反的选择，她的疯狂就会变本加厉，一次又一次的用球棒扑杀心一，并对我说，"反正杀了他也可以重来"。反复多次后美雪的精神也到了崩溃的边缘，依旧不愿意放弃她，自己打开被十几把锁给锁死的房门，一个人冲到学校天台，重新改造程序……虽然两条路过程不同，但结果都是一样的：葵再次出现在心一面前，但由于美雪终于完成了程序的改造，葵还是消失在了心一的怀抱中。



尽管随后心一从美雪手中抢过手机，想要通过拨打葵告诉他的秘密号码来召回葵，但是他不管逃到哪里仿佛都在美雪的监视之下，不管跑多远也逃不出美雪的手心。而即便他赶紧拨入了正确的号码，却听到"此号码无人使用"的错误信息——这时候美雪才开心地讲解道，游戏的一切都在她的掌控之下，在屏幕面前的我所能看到的所有信息——包括BACK LOG，美雪也都能看到。只要她能得到信息，就可以轻松将之篡改，所以逃亡行动是没有意义的。

很快，心一就被美雪带回到了那个LOOP之中，只不过这一次，所有事件中关于葵的信息都彻底消失了。我为了寻找突破口，又在



LOOP中挣扎，一次为美雪做料理的时候，选择让心一在料理里下了药，美雪吃了立刻昏昏入睡。心一拿起手机，想要打开联系人名单，却发现被美雪加了密，必须答对十道关于美雪的问题才能解锁。这些问题的答案全都存在于LOOP内会出现的各种事件之中，重新观看了大量事件，并反复尝试3,4次好容易成功解锁，可拨通联系人里的“神大人”的号码，却只见美雪手里的另一部手机铃声响起了——看来神的号码也被美雪篡改了。美雪早知道“我”一直在寻找机会，所以她故意假装中计，给我机会挑战那个谜题。而我为了能够解答则不得不熟读各种事件，在这过程中也必然对美雪有了深刻的认识，而这一切不过都在美雪的计算之中……她见我终于成功了，非常开心似的表示要让我了解一个真相。

在她的指示下，画面上先后显示了多个END片段，那不是“游戏”的END，而是在屏幕内的世界里，心一选择美雪之外的人的结局。葵结局，ハル结局，甚至无名NPC的结局……不管哪个结局，美雪最终都没有与任何人交往，孤独地终老一生。而造成这一切的正是在最初的路线里，葵对为了让心一与美雪结合而对世界进行的UPDATE，没有阻止美雪的选择成为了美雪身上无法驱除的诅咒。但是美雪这时却感谢心一，因为多亏他的选择，美雪才能与心一结合。这时候美雪希望心一能够原谅她，不要因为她所作的一切而讨厌她。心一虽然毫不犹豫的对美雪说出了“喜欢”，但是美雪却一棒将心一打倒在地……

“我想要听的是‘你’的话，我喜欢上的是画面对面的你！”

这一晚，美雪表达了对“我”的爱意，而正当她在浴室里洗澡的时候，刚刚被打晕的心一醒了过来。他被一只在门外呜叫的小猫吸引，走出了公寓，一步一步前往那个场所，学校的屋顶……这一系列行动都不是作为主人公的心一本来会采取的，但是我则必须让他这么做，必须引导故事向正确的结局发展，也是为了从真正意义上拯救美雪。

来到屋顶，被心一拿出来的美雪的电话接到了来自“神大人”的电话。从神口中我知道了要还原世界，首先得将葵呼唤回来，为此必须使用备用的呼叫号码。可是怎么才能避免美雪BACK LOG中看到号码并进行篡改呢？神指出美雪虽然可以完全控制游戏，但是却无法控制我所存在的现实世界，因此，备用番号的获得方法便是使用了只在现实世界里存在的特别号码——游戏包装或是杂志宣传上印刷的数字与游戏中的号码进行加减计算。

经过一系列尝试之后，葵终于再次出现在了世界上，而美雪也紧随着赶到，三人终于再次相互对峙。葵静静地对美雪说道，必须回到最初的世界才是真正幸福的道路。但是美雪却并不愿意，她害怕失去现在的记忆，失去能够随时读档和存档的能力。一旦回到最初的世界，一切都不能重头来过，一切的机会都只剩一次……我明白，曾经坚强的美雪之所以会变得如此胆怯，都是我的责任，是我违背了在最初的路线里与她的誓言，是我粉碎了她永远的爱。因此我有责任让她重新树立起信心。但是……如果我在这里选择美雪的话，刚刚回到这个世界的葵，立刻又会消失。因为是我在交往中教会了她什么是感情，而她对我的感情只不过是一种偶然出现的BUG，如果要让世界还原，BUG也会随之消失。她表示愿意牺牲自己成全美雪的幸福，只希望在消失之前我能再说一次喜欢她。

这时候，作为主人公的心一竟然也开始向我发话。他说，这一切的根源在于我，因此我必须认真面对这仅有一次的选择。无法存档也无法读档，一旦选择了就无法反悔。

“复制存档？重新安装游戏？不管用什么方法也要看完两种结局？好吧，那是你的自由。区区一个主人公我阻止不了你，就算连神也没办法吧。不过我就这么说一句。那是对美雪的背叛，是对葵的亵渎。如果你真正为她们着想，真正想得到正确的结局，就应该只选择一次。”

“这就是“你与她与她的恋爱”走向结局的最终的选择”





作品评价与解析

Comment and Reading

> 『君と彼女と彼女の恋。』
> 轻轻松松越过了我定下的底线。
>
> ——渡边僚一（『はるまで、くるる。』）

不管从哪个角度来看，这都是一部非常奇特的作品，奇特到让人难以判定它是否算是GALGAME，其“绝对能超出你想象”的内容不仅在日本红极一时，在我朝也因为微博的兴起，某位基友的剧透文在一夜之间成为各位宅友间的热门话题，而相对于“N+”、“老虚”这些响亮的招牌来说，“下仓バイオ”这一个名字或许是第一次进入许多大众玩家的眼中。

真・Galgame战士下仓バイオ



■『月光嘉年华』

实际上，下仓バイオ从2007年通过一部『月光嘉年华』以脚本家身份出道以来，他一直贯彻着自己“异色”的风格，不过真正让人感受此人绝不简单的，毫无疑问还是2008年的『スマガ』。

固定攻略顺序，前后相互连续的角色路线，最后的真结局设定……『スマガ』中的这些在当时看起来也并非是很新奇的元素，却被下仓通过剧情和故事设定的点缀而赋予了独特的含义：在作品中，男主角的立场仿佛就是玩家一样是一个“攻略手”，他必须像我们面对游戏一般在不断的读档和轮回中为女主角们的命运和幸福拼搏。最初那条漫长的三魔女线中，男主角无论如何都无法达到完美的结局，即便他利用上一周目的经验解决了现有的问题，也会在意外之处出现差错。直到三次轮回结束，男主角顺利“通关”，他才拥有了直视“游戏世界”的最高权限，从而以“玩家”的视点指引“游戏”里的他自己来实现各位女主角的幸福……



在这过程中所体验到的特别的攻略感受，以及攻略不如意的挫折感，都给习惯了普通GALGAME固有攻略模式的玩家们带来了巨大冲击。

而除此之外，游戏一条个人线中，下仓バイオ还借着女主角之口提出了一个非常有趣的观点，那就是能够继承多周目轮回的记忆的男主角与“人生只有一次”的女主角是不对等的，相互之间不对等，那么如何存在真正的恋爱？当然，这个问题对于玩家来说是无解的，但是作品引起的思考却给人留下了深刻的印象。

接下来，在2010年，下仓个人风格强烈的第二作『アザナエル』再次对GALGAME这种固定的模式进行了挑战；作中完全没有分支选择，剧本的发展通过俄罗斯轮盘随机决定，更挑战玩家习惯的是，游戏进行中无法手动存档，也没有读档的选项，玩家只能借助定期的自动存档继续游戏。在这大胆又特殊的设定下，玩家会深刻的体验到不能存档不能选择对于完成一个剧本是多么曲折的事……



美雪结局

世界完全重置，一切都回到最初的状态，主人公心一在这一天为了给雄一郎开门而来到屋顶，正好碰见了前来赴约的美雪。见美雪脸红心跳打算向他告白的样子，害怕越过一线的心一赶紧解开了误会，因为在他眼里，美雪一定会找到更适合她的人，而非自己。

而就在这时，他的手机突然收到一枚来路不明的照片，照片上除了他和美雪之外，还有一个粉红色头发的少女在和两人一起欢笑。虽然两人都不记得这是什么时候的情景，但心一看到三人开心的样子，却仿佛从中获得了勇气，将压抑了数年的感情从自己口中表露出来。他也在多年以来终于久违地看到了美雪幸福的笑容。



这款不是一款为玩家服务的游戏，而是向玩家挑衅的作品。

——篙夜あや（『少女恋上姐姐』系列

下仓曾半开玩笑地说，他从『スマガ』开始就不断在和GALGAME本身，或者说对GALGAME这种形式战斗着。实际上我们在『スマガ』和『アザナエル』可以看到，下仓设计的游戏系统以及故事的确是在在挑战已经定型GALGAME，这种挑战和创新也成为了下仓作品中备受瞩目的部分。如今的『你与她和她的恋爱。』让下仓的“野心”也发挥到了极致。不仅是系统设计方面，在作品内容和表现内涵来看，这款新作也是下仓作品中“女主角与玩家的关系”，“人生与选择”等特色话题的又一次延续，而且明显比以往更加疯狂和直接。

真・GALGAME之原罪

在官方网站刊载的“先行体验报告”里，田中罗密欧写了一篇长长的评语。其中有一句话耐人寻味：“本作进行了不少非常有趣的尝试，其中甚至包含了当今市场被看做禁忌的部分。对于玩家们的反响，与其说期待，还是害怕更多一些。”

的确如此，如果说『スマガ』是将GALGAME的模式引入故事之中引发思考，『アザナエル』是破坏玩家GALGAME的习性以创造了独特感受，那么在这款『你与她和她的恋爱。』里，GALGAME这种形式，GALGAME玩家，甚至GALGAME的制作公司都一并成了作品的“调戏”对象。下面我们来简单列举一下作品是如何“婊玩家”的吧。

随时读档存档之罪

故事进行中随时存档恐怕是攻略GALGAME最泛用的技能了吧。除了部分玩家会故意在比较重要的场景留个存档以供随时回味，更多的场合存档都是攻略必备品，在选择和分支之前保存，以方便随时掉头或者重新来过。在『スマガ』中，下仓将“不能读档”的突发情况当做故事的一部分，『アザナエル』则剥夺了玩家自由存档的权利，再到『你与她和她的恋爱。』里，当故事进行到美雪改造了游戏，玩家发现存档全部不翼而飞的时候，势必有一种当头一棒的感觉。

作业回收CG差分之罪

许多有完美倾向的玩家，在通关游戏，到达GOOD END之后，依然会读档或是重新游戏，故意去选择之前没有选择过的另一边——当然，并不排除这样做也可能是为了更深入了解游戏，但大多数情况还是像重复作业一样仅仅为了一个完成度而已。其中最无聊的往往是在工口戏中“带不带眼镜”、“用什么姿势”、“中出还是体外”等等选择。

在本作LOOP内的某个工口戏里，假若玩家将中出外出两个选项都选过了的话，就会被美雪嘲讽：“已经没有CG差分了哦，你还会来吗？”更绝的是，在故事最后神大人要求玩家计算出备用号码的





时候，最后需要减去美雪最中意的数字。我们可以通过偷看美雪的日记知道美雪心中这个数字就是“你给予我爱的次数”。但，那是什么？

——就是中出的次数！在玩GALGAME时不管是哪种类型，谁会去记得自己选过几次中出！尽管对你来说只不过是一点鼠标而已，可你是否想过对女主角们来说是不是中出差别很大！？还好下仓没有狠心到底，最终还是很仁慈的让美雪在日记里写下了这数字，不然大家要么重装游戏要么直接删游戏了吧……

肆意选择之罪

在游戏中攻略某位女主角，为了达到GOOD END，常常需要选择一些不符合玩

葵结局



在游戏与现实的缝隙间，我与葵一同看着手机屏幕里的心一和美雪两人，并将曾经的那张合照通过葵的手机发送了过去。见两人终于踏出一步之后，我与葵也迎来了离别的时刻。葵虽然认为我们再也无法见面，但是在这时才终于恍然大悟：如果说葵是所有女主角的统合体——“神”的一部分，那么她消失后，记忆也会回到神的心中，今后如果神再创造不同替身，那么记忆深处都会隐藏着葵内心这由于 BUG 诞生的真正的感情，那么不论替身是怎样的女性，她都将是新的葵。

于是面对离别，我们相信这一份爱会永远持续下去，我们也将在不同的世界里以不同的形式重逢。

家本意的选项，可当攻略成为习惯，选项成为定式时，玩家面对选择的时候也就渐渐放弃了思考选择的意义。

在本作后期，美雪为了测试玩家是否会欺骗她，提过两次“是否喜欢她”这样的问题。第一次不管怎么选游戏都会陷入一个无限循环，她会不断地让主人公说喜欢她或是不断求你说（打开菜单还能听到她在调戏你），这时候就只能重开游戏选择另一边才能继续进行。而在后来第二次提问，这时候玩家正需要想法逃离美雪的控制，可是不论你选择喜欢还是讨厌，美雪都会冷冷地说道：“我知道你只不过是点了一下鼠标，这根本无法看出你的真心。”——你一定不会料到仅仅是玩一个游戏却要被攻略对象指责自己不用心吧。

依赖攻略与 Skip 之罪

在攻略 GALGAME 时，玩家们常常采取各种手段才能减少麻烦和重复劳动，可以说攻略和 Skip 机能毫无疑问都是大家的好帮手，但也是令玩家养成惰性和依赖性的原因。

在游戏后期被美雪控制的世界里，玩家经过很多次 LOOP 才能逐渐找到突破口，因此必然会看到大量的重复内容，一般玩家看到这些重复内容，就会毫不犹豫地进行 SKIP。游戏中的时间过去一周时间时，美雪便会吐槽“你一定感觉不到吧，因为 SKIP 起来其实很快呢”。

接下来，让人叫绝的还是美雪给手机通讯录加密的问题。虽然游戏中需要玩家回答的问题每一次就只有十个问题，但实际上制作者准备的问题远不止十个，每次玩家触发这个解谜时间就会随机选出十个。而这些谜题的答案都隐藏在无限 LOOP 里发生的各种事件里，玩家如果没有仔细阅读之前的内容或是直接 SKIP 掉了，便无法知晓答案，只能退回到 LOOP 中去重新搜索答案。按照一般的习惯如果遇到过不去的问题，大家大概都会喜欢去找攻略，可是在本作中，你却会受到美雪嘲讽：“小样你丫的知道找攻略是没用的吗？”

——因为所有问题的答案都不是固定的。





玩家安装好游戏，第一次启动游戏建立存档之后，系统会随机为美雪生成一种“性格”，这种性格就已经决定了所有问题的答案，因此，每个玩家需要的答案都是不同的，根本找不到有用的攻略。

全角色 /ED 制霸之罪

如今的 GALGAME，多女主角多结局的结构几乎已成为主流，少数的一本道作品往往也会准备多个结局以供玩家去探索，再加上不少作品还有“先通关全部路线才能进入 True End”的设定，不少玩家久而久之就形成了“全 ED 制霸”的习惯。

我们攻略完一条线，看着男女主角山盟海誓，然后若无其事的 LOAD 或者 Reset，仿佛一切重新来过。但是假如女主角的记忆没有被重置，那会怎么样？本作展示的就是这样一个故事。美雪路线结束后，由于玩家无论如何都要进入葵线，美雪认为玩家背叛了曾经的誓言，才会逐渐被逼入绝境，并引发各种“惨剧”发生。在故事最后，作品宣传语中“究极二选一 AVG”这称呼终于得以体现，玩家只能从两位女主角中选择一个真爱，一旦选择就不能反悔，另一个女主角连同存档，CG 等等都会彻底从游戏世界里消失，连游戏名称也变成了『你与她的恋爱』。尽管转移存档和重装游戏可以让一切重新来过，但是——

“这样做是对女主角们的亵渎和背叛”。或许相比起上面来自女主角的责难，还是这里被作为玩家分身的男主角鄙视感受更深刻吧。

与女主角的不对等之罪

这是从『スマガ』里延续下来的话题，在本作里被分为两个角度来讨论。

游戏中作为“神大人”替身的葵。可以说她就是下仓准备的一个与男主人公对等的存在，玩家在攻略她的同时也是在被她攻略。当玩家在操作主人公攻略其他女主角的时候，她也跟无数个“男主人公”经历了无数场恋爱，作为玩家的你还能喜欢上这样一个“破鞋”么？

在后期成为游戏主宰的美雪，获得了比玩家还高的权限，甚至连 BACK LOG 也能干涉。她一次又一次的与玩家进行斗志斗法，最终为的也就是想要博得玩家而非男主人公的欢心，这也使得美雪这个游戏人物成为了与我们玩家对等的存在。

那么，当玩家与女主人公变得对等之后，我们能够真正喜欢上她们吗？

真 · NitroPlus 的纯爱

这是一个纯爱的故事。当大家看完上文，会有多少人同意这句话呢？

美雪一次又一次地扑杀主人公，我们在故



我相信只有游戏才是从真正意义上超越第四面墙的崭新物语。

——イシイジロウ（『428』、『时间旅行者』）

事中能深刻地感受到她内心的疯狂，但这却都是源自她刻骨的爱。而葵背着主人公与其他男人XXOO，一次次欺骗主人公，可这却是为了延续对主人公的爱。作中的感情的确与我们常常提起的，平凡、温馨、充满正能量的纯爱不一样，但是下仓在访谈中曾说道，他认为所谓纯爱就是一旦爱上一个人，不论对方变成怎样不论发生什么事，也会一直将爱坚持到底。从正常的眼光来看，这种“纯爱”已经超出了正常的范围，让人感受到了执念和狂气。毫无疑问，『你与她和她的恋爱。』所讲述的就是这样的一个“异常”的纯爱故事。

在此基础上，本作还抛出了一个究极的命题：作为玩家与角色之间的真爱。游戏的一周目中，玩家与两位少女度过了平凡的校园生活，这其实也就是制作者为玩家准备的“喜欢上女主角”的过程，那么，在二周目之后，葵的身份大白天下，美雪因你变得疯狂……那么你还能喜欢她们？还能相信曾经立下的永恒的誓言吗？女主角们不论怎样都贯彻了自己的真爱，作为玩家的你呢？如果能让玩家产生这样的疑问，那么下仓也就取得了胜利。

要想让玩家真正意义上的爱一个角色，首先就得让角色体现出真实感，而不能让玩家认为她就是一堆数据而已。在这方面，随时陪伴在身边的『LOVE PLUS』就已经有成功的先例。而在本作中，下仓是通过游戏与玩家的互动实现真实感的。就如前文提到的那样，对于玩家的行动和选择，女主角会进行各种干涉和反馈，并会直接影响游戏的进行。尽管这一切都是游戏脚本的安排，但要想写出能将玩家玩弄于鼓掌之间的剧本，还需要剧本家对GALGAME，对玩家的习惯了如指掌，才能预测出玩家的下一步行动并安排对策……不得不承认下仓用心极深。

不过，为了表现这些另类的主题和内容，



本作设计了各种意料之外的陷阱，玩家在攻略GALGAME中各种习惯和方法都已经被批判和嘲讽了一遍，也难怪有玩家称本作是一部“专业婊玩家的逆反作”。这样一来，必然就会有玩家认为“区区一款游戏凭什么指责我”、“我为什么要被游戏玩”，从而对该作嗤之以鼻。这其实也就是田中罗密欧“害怕”的情况。尽管下仓バイオ作品的评价每次两极分化都挺严重，但本作可谓是达到了最高峰，有些玩家甚至在





网络上开始了口诛笔伐。

实际上，下仓在制作本作的时候也早已预想会出现这样的局面，但是，他反复斟酌，和许多圈内脚本家们进行了讨论，最终依然将他的想法原封不动的送到玩家的面前，为此甚至在试玩版中就收录了本篇全部H场景，满足追求工口的玩家——为什么？笔者认为，他并不是为了哗众取众，也非单纯想要刷时髦值，而是一定想要玩家们感受到他对现今模式化的GALGAME的质疑，而这一切都源于下仓对GALGAME的爱和对逐渐模式化的GALGAME未来的担忧。当然，笔者认为，对于一般玩家来说，玩了游戏也不用考虑太多，只要这款作品能够带给我们一次又一次的惊喜和意外的体验，不久已经足够有趣了吗？

『你与她和她的恋爱。』对制作者来说也是非常可靠、深受鼓舞的一作。这部作品毫无疑问会对现在的年轻人、未来的制作者们带来影响，这让我期待不已！——深泽丰

拓展阅读：关于 MetaGame

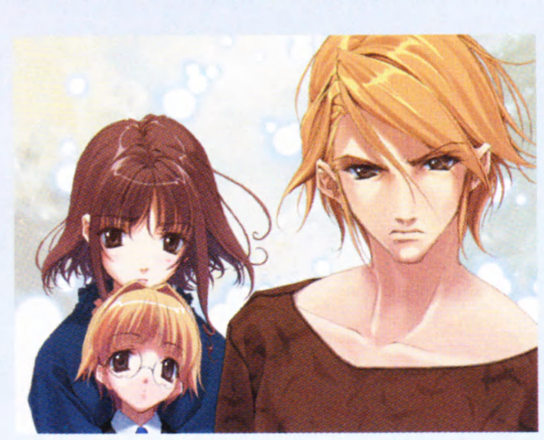
Expanding Reading

什么是 MetaGame？这个名称源自 MetaFiction 一词，而 MetaFiction 在中文一般被译作“元小说”或“后设小说”，指的是利用小说这种形式来批判小说，并引导读者思考小说与现实之间的关联的一种小说。那么 MetaGame 顾名思义，也就是利用游戏的形式来探讨游戏，讲述游戏与玩家之间关系的一类作品。『你与她和她的恋爱。』就是一部相当有深度的 MetaGame，但它并不是第一个。下面笔者就介绍一些较为出色 MetaGame，如果『你与她和她的恋爱。』点燃了你对这类作品的兴趣，那么不妨找来试试。

纵观 GALGAME 的发展史，我们可以细数出不少 MetaGame 名作，我们先举出一部大家非常熟悉的作品。比如被资深玩家奉为“前无古人后无来者”的『臭作』。这款让玩家变成一个独立的存在融入游戏世界与故事人物互动，通过让玩家亲自（被迫）体验陵辱来反陵辱……这款作品创造了太多传奇。

接下来相比较为阴暗的『臭作』更加大众化的『EVER17』也是一部优秀的 MetaGame。在这部作品中，打越钢太郎利用巧妙的多视点设计和叙述诡计将玩家蒙在鼓里，一直到最后阶段玩家却发现已经被游戏卷入其中，对于许多玩家来说，发现游戏中的角色正在对着屏幕外的自己说话时，那种震撼毕生难忘。但由于 Meta 要素对于理解『EVER17』的故事内容并不是必须的，因此就算完全不当 MetaGame 看待也完全没有问题。





而在其续作『Remember11』中，由于制作人从打越换成了他毕生的死对头（读作死基友）中泽工，作品内部的逻辑严密度上升了不止一个档次，作品的 Meta 成分也大幅上升。要说共同点，那就是这两作都需要玩家——这个游戏中高次元的存在来参与到故事中去，但是人物对世界的存在又表示怀疑，因此故事的发展还算保持着物语式的可观赏性，而没有向荒诞的方向发展。

在早期 GALGAME 制作者中，元长柾木是一个 MetaFiction 爱好者，多次将 Meta 元素融入自己的作品，其中『フロレアール』和『sense off』常常被玩家提起。



■『フロレアール』


■『sense off』


■『2ndLOVE』 (c) Force

由于其作品里 Meta 成分表述得并不清晰，故事也并非很容易理解，使得并非所有玩家都能从 Meta 的角度去理解作品。『フロレアール』是一个篇幅较短的作品，但内容变化多端。一周目的主人公与女主角メルン两人在人迹罕至的角落幸福地生活着，但随着周目的累积，还会根据选择出现凌辱和 SM 场景。而更重要的是，当主人公察觉到自己是被造物之后为了摆脱被注定的结局而开始了反抗。『sense off』表面上是一部比着『kanon』的模子做出来的学园＋超能系作品。早期平凡的学园日常，后期突如其来的超展开都会让人感到似曾相识的气氛，但与『kanon』不同的是，元长柾木为故事安排了较为完整的 SF 设定，而这部作品有趣之处就在



于，它在通过 SF 来解释故事的同时，还引导着玩家用 Meta（主人公即玩家）的视点来剖析。

在古株脚本家和制作人之中，深泽丰是十分特殊的一位，虽然他的作品至今只有寥寥几部，也并不算有名气，但拥有大批忠实的拥簇。他对 GALGAME 以及音响小说这种形式带有独到的见解，因此作品都充斥着强烈的个人色彩，Meta 便是其关注的一个元素。熟悉深泽丰的玩家都知道，他最拿手的便是世界观的创造力和机关的设计能力，在『2ndLOVE』和『忘れものと落し物』（同人）这两部作品中，Meta 元素以"剧中剧"的形式被融入到故事中，与其他 MetaGame 相比有着不同的乐趣。

到此为止笔者提到的制作者和作品都与『你与她和她的恋爱。』的方向性完全不同，因此不





具有可比性，而最后要介绍的这一位——HAIN 氏则就可以说是与下仓是同一派系的。不过如果说下仓是一个开拓未来的 GALGAME 战士，那么 HAIN 就是一个彻底反 GALGAME 战士。他在早期的几部作品利用 MetaGame 的形式对 GALGAME 和玩家进行了赤裸裸的批判和嘲讽。我们就拿短小精干的两作举例，『屠殺の園』的舞台是一个"女主角育成所"，作中将厂商高频率生产 GALGAME，而玩家高速消耗女主角的现象称为"屠杀"；作中登场的"女主角们"由于都是男性幻想的产物，所以在"出厂"之前都还带有男性器，换句话说各位阿宅们其实都是在对着切了小 JJ 的爷们撸管而已……

而『まり∞くり』是一部长度只有 2、30 分钟的免费同人作，但从内容上却是 HAIN 手下最尖锐的一个。作品通过一个 GALGAME 的女主角在结局到来之前对"玩家"的一番煞有介事的倾述，抨击了 GALGAME 的方方面面：被肆意创造来满足玩家的女主角的存在，故事中不具责任的誓言，约定俗成的 HAYYP END，女主角们自欺欺人的处女性等等……特别是最后一点做的够绝，游戏开始时会要求玩家输入自己的姓名，但是在女主角的倾述中她始终只用"你"来称呼玩家，到了游戏结局出现唯一的选项，问你是不是要与她啪啪啪。选择不，她会非常感激，表示这样一来至少她的处女性得到保障。选择是呢，就会开始一段简陋至极的工口戏，而被压在身下的女主角一边口吐淫语一边口中叫出却是一个完全不认识的名字，直到工口戏结束，她才会两眼恍惚地叫出玩家的名字说道，感谢你的成全，因为你的决定她才能跟 XXX（主人公）结合……这种报复社会的行为简直已经到了丧心病狂的地步！

好了，看到这里，大家也应该发现了 HAIN 在作品中表现和批判的东西，其实与现在的『你与她和她的恋爱。』重合度很高，所以我们不得不说『你与她和她的恋爱。』的切入点并不算十分新颖，但是它诞生于 N+ 这样具有影响力的品牌下才产生了以前的作品所不具备的意义。比较有规模的公司为了维持人气一般不会推出太反人类的作品；剧本写手也会考虑到市场受众和玩家的感受，在创作上明确哪些是可以写，哪些是不能写的内容，因此同类题材至今为止一直只出现在一些边缘小厂的作品中。但『你与她和她的恋爱』却像是完全无视了各种风险，向玩家，向业界投入了一颗重磅炸弹，这实为一部充满了"魂"的作品。

结语 Epilogue

『你与她和她的恋爱。』不走寻常路的方针虽然能够获得喝彩和声援，但终究难以让它大卖，这是无可奈何的事。但是我们不可否认，这绝对是一款热爱 GALGAME 的制作者，倾尽心力为热爱 GALGAME 的玩家打造的作品，对于没有亲自体验过的玩家来说是没有理由错过的，正如中泽工在 repo 中评论到的那样，这款游戏不亲自体验无法明白它真正感动之处。而对于经历了洗礼并且没有问候下仓父母的玩家，就让我们期待一下该作会为 GALGAME 业界带来怎样的变化吧。▲

绽放于过去与未来的鲜花

风见幽香——设漫谈

附梅蒂欣·梅兰可莉——设简考

■文/mhcg ■责编/如月千华、jedi ■美编/orangec





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者：NEKO
http://www.pixiv.net/member.php?id=2600911

本着每年至少一部新作的原则，再加上爱好者们热切的呼唤，神主在 2005 年发布了编号为「th09」的正式新作：『东方花映塚』。出乎玩家们的意料，本作的游戏风格并不同于以往的竖版射击，而是一款较为特别的双屏对战类射击游戏。为了符合对战类作品的标准，神主在花映塚中加入了大量来自于前三作中的人物作为可选角色，也导致这一作比起正统的新作来说显得稍稍少了些诚意，更像是一款全明星大乱斗类的作品。

虽说如此，本作对东方世界观的补充还是为一设党带来了更多发挥的空间，新人物们的出场也给同人创作者提供了更多的 CP 和题材。不过除了射命丸文这位之前已经在小说版『东方文花帖』中登场的角色，剩下的新人物还是显得数量有些少——仅仅四人而已，并且由于本作的出场人物大多都是玩家们熟悉的老面孔，反倒让新人物们的存在感下降了不少。这一点从花映塚初次参战的东方第 4 次人气投票中就可以看出来：梅蒂欣 34 位、幽香 21 位——还加算了旧作的票数、小町 23 位、四季映姬 25 位，作为新人物来说这样的排名可以说是相当失败的。顺便一提，在花映塚中出场的米斯蒂娅名列第 20 位，比新人物们排名都高，可以说是受了神主不少的恩惠（笑）。

如果就这样结束的话，花映塚大概就可以当成人物塑造课程里的反面典型了。不过事实证明神主在对人物的把握上有着很深的造诣。随着时间推移，除了两位在剧情中很重要的 Boss 外，虽然由于梅蒂欣的确就只是 1 面 Boss 的设定而并没获得什么人气，幽香的魅力却逐渐地被爱好者们所发掘了出来。从爱花的大姐姐到纯 S 的女王大人，幽香的人气不断攀升，甚至在第 8 次人气投票中获得了第 3 位的可怕成绩——作为一位仅有两张 SC 的角色，这样的排名有很大一部分来源于神主为她用心所做的设定。

风见之鸟，幽丽之香

——幽香之姓名与称号谈

实际上，幽香也不能算是在花映塚中出场的新人物了——在 PC98 的旧作『东方幻想乡』之中，就有一位名为“幽香”的敌方角色。虽然神主一直不承认 PC98 旧作与 Win 新作之间的联系，不过“幽香”与“风见幽香”这两位角色的外观几乎是如出一辙，看起来只不过是剪短了头发又从长裤换为了同一花式的长裙而已，如果说她们并不是同一人的话实在有些奇怪。其 BGM“今昔幻想乡 ~ Flower Land”更是明显揭示了她们之间的关系——幽香最初出场是在旧作『东方幻想乡』之中，当时的“幻想乡”所指的并非今日东方世界观中的幻想乡，而是幽香所在的梦界；这也就是为何神主在这里故意使用了这样一个具有双关语的 BGM 名：不仅是花映塚剧情中的幻想乡轮回之事，也是幽香所经历的两个幻想乡之间的故事。大概，神主对她们之间联系的否认只是出于希望能让玩家更好地了解这一新生的幻想乡的目的吧。所谓幻想乡六十年一次的周期，就是一切的新生与轮回，说不定幽香也就因此才以全新的姿态出



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者：谜肘
http://www.pixiv.net/member.php?id=217707

现在这里了呢。

原本作为在『东方幻想乡』中出场的位于梦界与现界交接处之“梦幻馆”的主人，“幽香”这两个字便已足以引发他人无限的遐想：是赞美她于梦幻之中的艳丽与香气呢？还是将“幽香”两字改为“幽花”（日语拼法均为ゆうか）而表现出她潜藏于幽处孤单绽放的心情呢？不论如何，这个名字对她这样一位神秘的角色都再适合不过了。到了 Win 作的时代，神主赋予她的姓氏“风见”更是将她原本的形象和新生的幻想乡出色地结合在了一起：“风见”，即立于屋顶的风向计；它能够随着天气变化，四季流转而不停移动着自己的身姿，就宛如自然的使者一般指引着人类方向。对于“四季的花之领主”来说，这一姓氏正可谓是她在这片大地上自由自在的生活姿态最佳的体现。出于『东方幻想乡』这部作品的幽香，其存在也便代表了“幻想乡”这片大地其本身。

然而比起这个贴合她在新生幻想乡中能力的称号，幽香在旧作中的称号似乎反而更为符合神主原本的想法。在『东方怪绮谈』中她的称号十分简单，仅仅就是“妖怪”二字——但这实际也就是神主对她最初的定位。她并不是什么特殊的具有各式花样繁多超能力的生物，只是单纯的，真真正正最为基础的“妖怪”而已。怪绮谈 EX 最终的 Cast 名单中对她的称呼是“Oriental Demon”，即“东方的恶魔”，可见神主在这时才真正把“妖怪”这一东方系列中最重要的种族设定完善起来，而幽香作为在当时设定中最强的妖怪便是这一切的原点了。顺便一提，公认美铃的原型，怪绮谈 1 面 Boss 的 Orange 的称号也是“Oriental Demon”，不过鉴于神主在游戏中连她的名字都没有写出来所以还是忽略掉好了（笑）。当然，实际上美铃也是神主心目中十分典型的“妖怪”；与那些过于依靠能力的妖怪截然不同，神主在『东方求闻史纪』中对她的评价是“全能型的武术达人”。对她们这些真正的妖怪来说，能力大概只不过是小小的点缀罢了，真正强大的是作为妖怪的那份纯粹的超越他人的力量与尊严才对。

另外值得注意的一点就是幽香在西方 Project 系列里的『稀翁玉』也有登场。虽说并不能作为东方的一设来参考，不过幽香在这部作品中的称号着实有些耐人寻味：“宵闇小町”。所谓“宵”就是于日尚未落之黄昏与月已悬升之夜晚之间的那段微妙的时间，在日本传说中通常又被称为“逢魔之时”，也就是妖怪大量出没的时辰。“小町”则是日本对于美女的一种叫法，在这里除了称赞幽香那超人的美貌之外，似乎还有着别的含义——于逢魔之刻的薄暗之中出没的美人，这究竟是什么意思呢？联系到幽香本身妖怪的身份，恐怕“小町”这个称呼只是一种借代的手法吧。待宵之时，薄暗之内，绿发美人凌立于百鬼之间：这样的场景实在是太适合幽香不过了。所谓的“小町”，大概就是对幽香这份丽魄最好的形容吧。作为一切妖怪的原点，幽香所代表的是整个东方系列位于混沌期的时代。也正因如此，打算从红魔乡开始重头再来的神主才会无法舍弃这份与过去的联系，而在花映塚这样一部具有深远意义的作品中为处于旧世纪的她摆下欢迎回归的筵席吧。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自『⑨的躲猫屋』
作者：BRYANTH 冬真 出品：正经同人 提供：YUG！
www.doujin-battle.com

创始之樱，复生之咲

——幽香之综合能力谈

在幽香以新姿态登场之后，也不免要被神主新的设定基准所影响：其中之一就是“能力”了。大概是由于在红魔乡制作时有着超能力战斗的热潮，神主也为所有登场人物设定了或简或繁的能力——并且在与SC这一跨时代的创造物的配合下，这些能力并没有落于一般超能力设定的俗套，而是成为了紧密贴合人物的中心设定。到了花映塚发布的时候，各人物的能力设定已经成为了广大东方爱好者们津津乐道的话题了。

幽香的能力正如她新获得的称号“四季的花之领主”一般，是“操纵花朵程度的能力”。根据求闻史纪中的记载，她能够使枯萎的花朵重新绽放——也正因如此，她在花映塚的剧情当中被其他角色无辜当作异变的黑幕。虽说幽香本身有着非常强大的实力，这一能力看上去却并不是用于战斗的能力；在花映塚刚刚推出的时候，对于大多数普通的东方玩家来说，幽香也只不过是一位“悠闲的爱花大姐姐”吧，毕竟她在单纯游戏里的表现并没有多么惹人注目，就连花映塚里人物设定也是“并没有特别的目的、只是享受着‘反复地睡觉——起床——赏花——睡觉……的生活’”这样而已，即便在剧情里被当作黑幕也只是轻松战胜对方之后继续自己的赏花之旅。

就在花映塚发布的四个月后，于2005年12月末的C69上出现了这样一部二次创作物——来自于社团“徒步二分”的同人漫画『幽香vs紫』。可以说这部跨时代的作品奠定了与幽香相关二次设定的基调：强大，残忍，而又极为优雅；徒步二分笔下的幽香就宛如残虐与天真这两种极端相反特性的集合体，令当时的东方爱好者们无不为其魅力所折服。其中，作者对幽香的能力作出了自己的解释：“如果我想要令花开放，不论何处也好、不论何时也罢；其量可至无穷无尽，而其种更是自由变化；被你所轻视的这个‘操纵花朵程度的能力’，就是这样而已——而我就比任何人都强。”同时在漫画中八云紫也感叹道：“不论什么能力，只要将其锻炼到极致，就能够比谁都要强吧。”由此可见，在幽香有旧作最强妖怪的光环加持下，初期战斗向二次同人的设定更加偏向于将幽香的实力体现在这个看起来平凡的能力上。

不过实际上，神主对幽香能力的理解并非是最初爱好者们想象的如此。在求闻史纪中有着这样的记述：

> “操纵花朵程度的能力”就是让花绽放、让向日葵朝向太阳、让枯萎的花原样重新开放的能力。实际上，这能力只是附属品一样的东西，真正强大的是她那纯粹高超的妖力和身体能力。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方少女惑星符』第三弹
作者：HECO 出品：气球鱼屋 提供：HECO
www.fingerandfish.com

不仅如此，幽香在花映塚中使用花朵的攻击方式也被描述为“与她的能力并没有关系，是使用伞让花飞舞的优雅的攻击。”这样一来，正如阿求，或者说是神主所说，幽香的能力只不过就是单纯的“附属品”而已了。虽然这个能力大概能为日常生活增添一份乐趣，而幽香本人也十分喜爱花，不过为她这样强大的妖怪配上这样一个能力着实是有些奇怪。从某种角度来说，这应该算是神主的刻意设计吧——她并不需要多么强大甚至逆天的能力；对于妖怪的原点、单纯的强者而言，这样的“附属品”才能够衬托出她的身姿。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自『东方春幻雪』
作者：sola7764 出品：AliceOverture 提供：Linsert.D
http://www.pixiv.net/member.php?id=2702224

虽说是这样，幽香在花映塚中的这一能力也并不是神主掐掐大腿随意捏造出来的产物。除去这一能力与花映塚本身的剧情十分贴合这一点之外，在旧作中其实也已经有了不少幽香与花的联系。于『东方幻想乡』中灵梦追踪装备的 Bad End 中幽香就曾经以巨大的植物将灵梦的神社破坏，『东方怪绮谈』中幽香作为自机的攻击名称更是直接写成了“Flower Shoot”，可见其实在当时神主就已经对幽香的特性有了初步的设想。『稀翁玉』中幽香的攻击名称“蓬莱樱花”与 BGM“樱花之恋塚 ~ Flower of Japan”更是将日本的象征之一“樱花”作为了幽香这一东洋妖怪的体现。虽说神主自己也在稀翁玉的附带文档中自嘲说从幽香身上完全感觉不到东洋风格，毕竟“妖怪”这个概念在神主心中还是东方文化的中心，东方的花道艺术也就藉由这一能力体现在了幽香身上。幻想「花鸟风月、啸风弄月」这张名字颇具和风气息的符卡就是这一设计思路在Win作中的一个表现。

然而说到东方系列的象征之一“符卡”，有着最终 Boss 气质的风见幽香（实际上也担任过最终 Boss）却仅有少的可怜的两张而已。这是由于幽香实际上也只算是在花映塚出场的一位“彩蛋角色”而已；她于剧情中的定位只是超然之旁观者的位置，并没有真的参与到东方 Win 新作的剧情之中。作为神主心中旧作最后的象征、一切妖怪的源头、“幻想乡”的开创者，大概 Win 新作的符卡系统并不适合这样一位从过去而来的人了吧。花符「幻想乡之开花」，这张符卡的名字实际上有着双关的含义，其中便蕴含着神主对幽香这位自己创造的角色的感激之情。大概，这对她来说也就已经足够了。

风雅之狂，四季之乱

——幽香之相关设定谈

幽香在花映塚的剧情中还是有着较为鲜明的性格：悠闲随和，行事风雅，偶尔也会显露出妖怪的狂气。与在格斗作品中时常引用诗句与名言的紫一样，幽香会时常说出一些风雅的文艺台词，例如说：

> 「因为花与人类是相同的啊。魂宿于此，花咲如云；魂归故里，花谢于尘。」
> ——『东方花映塚』幽香故事模式 Stage. 咲夜
> 「花将土之色集于自身而得以绽放，而凋谢时一切又重新归于尘土。」
> ——『东方花映塚』幽香对战胜利台词

幽香超然万物的姿态便这样跃然于这些台词之上。这似乎也是年龄较……成熟的非人存在的通性；她们大多都对世间万物有着自己一套独到的哲理与理解，即便是在激烈的战斗之中也不会露出慌乱的姿态——这其实也就是符卡规则的核心思想：华丽的战斗乃是王道。是参考了妖怪们的样子而创造出符卡规则的呢，还是符卡规则的实行逐渐影响着她们的行动呢，这并不是一件可以解释的事情。但毕竟不管怎么说，享受战斗这件事已经成为了幻想乡中长寿者们的日常。

当然即便在这个妖怪与人类和睦相处的现代幻想乡中，身为妖怪原点的幽香其残暴性也并未被平稳的现状所消磨多少。求闻史纪中记载道：“不管人类还是妖怪，只要进入了她的花田就会

被她用极大的力量不由分说地消灭掉。"虽然这个描述可能有些言过其实，毕竟在花映塚中进入太阳花田的人物还是能捡回一条命——不过她也是极少数在被部分玩家操控的角色（如米斯蒂娅）击败之时却没有出现流泪失败立绘的人物，换言之即使是为了向游戏性妥协，神主设定中的幽香仍然不会被那些弱小的角色们击败。旧作中的幽香还要更为可怕一些——于『东方怪绮谈』中明言自己的爱好是虐待弱小，并且一路上的台词都糟糕得有些让人无法直视（比如最著名的"大量虐杀也是游戏哦"）；二次设定中幽香的纯 S 女王本质就是从旧作的这里开始并在花映塚之后发扬光大的。

不过在这里有一个误区——通常幽香会被认为是最强的妖怪，然而实际上不管在旧作还是新作里幽香都没有这样的一设；旧作里怪绮谈里倒是提到过幽香是"神社周边最强级别的妖怪"，但到了 Win 作的时代就已经不是这样了，在求闻史纪中也只说过她有着"压倒性的力量"。除去旧作的设定问题，会产生这样误区的原因大概首先就是幽香在花映塚剧情中的表现了。

四季映姬「活着本身就已经是一种罪孽了。没错，你稍微有些活得太久了。」
幽香「……」

四季映姬「这样活下去的话也不会遇到什么好事。」
幽香「虽然刚才一直沉默着听你说话，简直是一派胡言呢。难道是因为自己从未被嘲弄过所以才这样一副高高在上的姿态吗？幻想乡里究竟谁才是最强的，就让我们来分个黑白出来吧！」

应该说幽香是唯一一位敢挑衅四季映姬这位连紫都会害怕的存在的妖怪了，这里的"最强"两字也成为了许多二次设定的依据。与琪露诺不同，幽香很明显对自己的实力有着正确的认识——即便面对着高高在上的阎魔，幽香也并没有认为自己就会输；虽然这可能是弹幕规则的效用，但毫无疑问作为真正妖怪的幽香正是有着这份实力与自信。

不过就算官方的态度并未揭明，幽香的危险度仍被评为了"极高"，在求闻史纪中能够被阿求冠以这一级别危险度的存在除了幽香以外就只有斯卡雷特姐妹、西行寺幽幽子与伊吹萃香；然而危险度的制定标准是对人类的威胁程度，这四位中有两个是吸食人血的恶魔，一个是能够直接令人死亡的幽灵，还有将掠夺人类作为乐趣的鬼族。如果与她们对比的话，常来人类村庄购物并且还会向村民笑着打招呼的幽香绝对是一个异类。也许是因为在博丽大结界中的安稳蚀退了妖怪们的残虐心之时，只有幽香还保留着过去身为"妖怪"这一种族的本性吧。阿求将她与人类的友好度记叙为求闻史纪中唯一的"最恶劣"大概就是考虑到了这一点，毕竟所谓的妖怪原本就是以人类为敌的种族，在平稳的今日不经意展现出这一特质的幽香就正是人类最大的敌人。

常言道"春为纯白之妖精，夏为花田之主人，秋为双生之神明，冬为遗忘之白石"，即是说幽香通常是被作为东方系列中夏天的代表角色。这一印象主要来自于其居所"太阳花田（向日葵花田）"和花映塚中出现的大量与向日葵相关的台词。其实与其说幽香是夏天的代表倒不如说是向日葵的代表才对——这也是幽香和莉格露这对在二设中比较知名 CP 的出处，毕竟莉格露实际上才是真正代表夏天的妖怪。

然而正如上文所述，幽香最初的代表花并不是向日葵而是樱花，花映塚中她的结局也是有着和灵梦赏樱的剧情。不仅如此，四季映姬在战胜幽香之后说过这样的话：

「樱……实际上是想要变为白色的。既然你活过这么久，应当也见过白色的樱花吧？」



我们应该怎样理解“白樱”这一概念呢？如果这里的“樱”所指的是幽香本身，再结合四季映姬的能力来分析，那四季映姬的意思就变为了对幽香个人的指摘——“实际上虽然你现在是‘黑’的罪恶，但也想过要变得善良一些吧。”这句话大体上揭示了幽香，或者说妖怪本性中善良的一面，而这也就是部分二设中幽香对弱小妖怪各种善意行为的起点了。此外，『东方香霖堂』中也出现了“白樱”这一存在：

> 店后面有着白色的樱花。白色作为无色的同时也是一切颜色的基底。彩虹的七色也是基于作为根底的白色的。在那白色的樱花之上，加入原初之色的红就会变为红白，之后就会唤来各种各样的颜色吧。

在神主的设定之中，“白”即为零，是能够成为任何颜色的色彩；而“红”则为人类生命的颜色，原初的象征。这大概就是对灵梦配色设计的由来了吧。而对于幽香来说，她身为神主设定中最典型的妖怪，由她的基础之上衍生出了 Win 作中各种各样富有个性的妖怪；她就是所谓的“白樱”，构建起今日幻想乡架构的花朵吧。正如神主所说：“颜色的诞生也即是生命的诞生”，幻想乡也就是这样在时间流逝中被慢慢一笔一画添上丰富色彩的。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『幻想符式绘』
作者：诗韵 出品：U235 提供：香香
http://weibo.com/235u

今时之物，前事之思
——幽香之人际关系谈

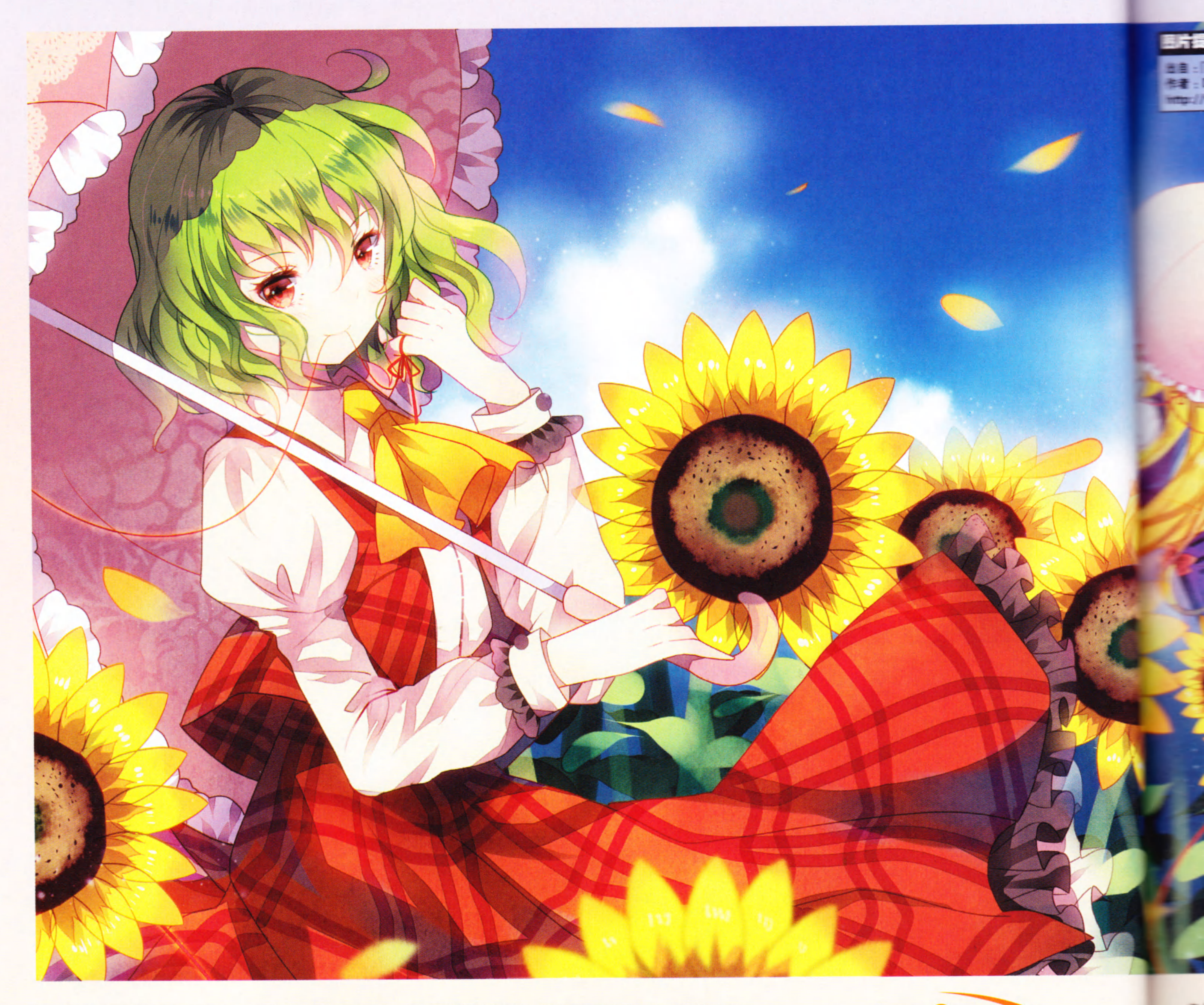
虽说幽香重新出现在了这个被精心描上颜色的新幻想乡之中，却由于她在一设中更多是一个强大却又独立的妖怪，导致了她和 Win 作新角色们的交点相当之少——就连各式官方小说漫画中也没有她的出场，有时候都会让人觉得她是不是已经被神主遗忘了。然而既然“幽香”是一位来自于旧作的角色，神主自然也不会放过这个为她增添人物关系的好机会，这里就先来说说那几位可以算是来自于旧作的人物吧。其一就是东方系列永远的象征：博丽灵梦。

幽香与灵梦在旧作中的初识实际很简单——毕竟幽香也担任着一部作品中最终 Boss 的身份，如果没有藉此与博丽的巫女相识的话才是一件奇怪的事情。当然，到了 Win 作的世界观之后她们之间的关系似乎就不是这样简单了，因为第一在于旧作的故事并不能完全当作一设来考虑；第二是灵梦的形象从旧作到新作之后着实有着不小的变化，是否是同一人还不可知。值得注意的是，幽香在花映塚中与灵梦见面时有着这样的台词：

> 幽香「花和幽灵和……嗯。这样说来，之前好像也发生过这样的事情呢。是几十年之前的事情了呢？时间过了太久都忘记了。」
> 灵梦「啊，有了有了！你就是犯人吧？」
> 幽香「那时候放着不管之后就恢复原状了吧？」

> 灵梦「那时候是打倒了你才恢复原状的啊！」

这里幽香所说的并不是旧作中的战斗，而是远在六十年之前的上一次轮回——在花映塚的人物介绍中也说明了幽香早已知道了异变的缘由并选择在这次的异变中好好享受被鲜花占据了的幻想乡。显然以灵梦的年纪不可能在前一回异变与幽香战斗过，幽香也在之后说道“那可是在你出生之前好久呢”；但灵梦究竟为什么会这样说呢？这大概就是因为两人所指的并不是同一次异变了。幽香当时心中想的是上一次轮回的情景，而灵梦冲来时所说的则是之前与幽香战斗的事情（可能是旧作时幽香引发的异变），由于两人的言辞不清才导致了这样的误会吧。幽香在对战模式中战胜灵梦时也会说：“哎



呀真是好久不见了呢。还是当着贫穷的巫女呢。”可见两人在之前必定是相识，虽说不一定是顺延着旧作的剧情而来，但这些对话也算是神主的有意之举吧。

另一位旧作自机——雾雨魔理沙就与幽香的联系不是那么紧密了。两人在故事模式中的对话虽说可以令人明白她们之前就已经认识了，但也给人一种很是生疏的感觉，相比灵梦来说两人的接点实在是少了许多，也只有幽香在对战中战胜魔理沙时说的“哎呀真是好久不见了。已经长得相当大了呢。”可以让人稍稍回忆起一些她们在旧作中经历过的事情。这大概也就是为何二次同人中这一对 CP 相当冷门的原因了吧。值得一提的是，二设中比较热门的幽香与爱丽丝这对 CP 实际上在一设——或者说 Win 作设定中是毫无出处可循的。这对 CP 之所以会引发大量二次创作者的兴趣，其一是因为爱丽丝通常被设定为比较受的形象，与强攻的幽香正是一对十分具有可塑性的 CP；其二就是因为 Win 作中的爱丽丝通常也被认为是来自于旧作，而旧作中的爱丽丝和幽香就有着不少接点了：比如被幽香在魔界游玩的路上顺手虐杀，学会究级魔法之后满怀自信去挑战结果又被幽香打成筛子，EX 结局中更是被透明化的幽香宛如变态跟踪狂一般跟着。不过除此以外，这对 CP 之间的关系就只是单纯的二设而已了。实际上硬要说的话，幽香与在花映塚中出场的角色应该或多或少都有着一些交集——但大多数都不是能作为一设来考察的程度。剧情量比较多的比如说米斯蒂娅（被幽香乱接歌而气得不轻）、小町（剧情中似乎是关系好到可以闲聊的老相识）和四季映姬（前文所说的最强发言）都可以算是幽香的人际关系，但毕竟很难作为二设创作的参考。不过在这里有一位角色需要着重一提：在花映塚中新登场的梅蒂欣·梅兰可莉，这位剧情量与设定量都宛如 1 面 Boss 一般薄弱的角色在二设中却和幽香结成了 CP——虽说这大概是因为两人都是以花为代表的妖怪才出现的 CP，不过梅蒂欣作为新出场的人物，在她那不多的设定之中也有存在一些可圈可点之处。

铃兰之赐，无邪之毒

——梅蒂欣之相关设定简考

梅蒂欣·梅兰可莉（Medicine Melancholy）这个名字单从词义上非常好理解，就是“药物”与“忧郁”的复合体——不过鉴于东方系列中拥有英文名的角色其名称大多数都有所参考，这一名字有可能来自于美国科幻小说家雷·道格拉斯·布莱伯利的作品『A Medicine for Melancholy（忧郁的妙药）』，虽说因为其剧情与梅蒂欣的人设并无关联导致这一说法尚存争议，在此不必太过认真为是。其在花映塚中的称号“小小的甜蜜毒药”也是没有什么可以过

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『空想恋路 – 贰 –』
作者：Domotolain 出品：U235 提供：Domotolain
http://weibo.com/235u



多解读的地方，单纯是说明她是能够操控毒的小人偶而已。

不过她的种族是很值得注意的——“人偶”，通常来说是被操控的死物却在花映塚中以妖怪的身份出场，这也让她与爱丽丝的 CP 牢不可破。根据花映塚的剧情，梅蒂欣是被人类丢弃在无名之丘铃兰花田中的人偶，经历了漫长的岁月之后才成为了妖怪；这也是日本传说中有名的妖怪概念之一：付丧神，即是死物放置不理之后变为的妖怪。其“操控毒程度的能力”也是由于长年累月被铃兰之毒浸染所带来的结果。由花映塚的剧情与求闻史纪的记载可知这一能力还是比较可怕的，连灵梦这一级别的人物都要退避三舍；而她更是能够确实地在自己剧情中打败幽香的角色（出现流泪失败立绘；如前文所说，部分较弱的人物无法确实击败幽香）。如果不是因为梅蒂欣获得心智的时间尚短，还并不知道如何妥善利用自己的能力，大概她也能成为幻想乡中相当强大的妖怪吧。话说回来，实际上梅蒂欣也可以算是和幽香一样的典型妖怪——虽然主要是依靠能力来战斗，不过她对人类的厌恶和已经萌芽的暴虐性都与那些过去的妖怪几乎相同；虽然她们之间的资历差了何止几千年，但说不定她们才是幻想乡中最相似，也是最接近于真正妖怪的两人吧。有趣的是，求闻史纪中提到了“饮酒过多也会中毒。要拒绝别人的劝酒实在需要勇气啊。”；虽说这是实话，不过很显然嗜酒如命的神主对自己这不良的习惯也是有自觉的吧。（笑）

既然梅蒂欣的毒是这样强大，那么通常情况下来说是不会有生物愿意接近她了——然而神主却在立绘中于她身旁画出了一个与她十分相似的小小妖精，这一不惧怕毒物的妖精的真实身份在一段时间内引发了一设党的激烈讨论；更甚者有人认为这只妖精才是操控着梅蒂欣·梅兰可莉这个人偶的本体，不过因为实在没有足够的资料而逐渐退却了这股热潮。一般二设中将这一妖精称为“小铃（スーさん）”；这个名字的来源是梅蒂欣在花映塚故事模式中一直提到的一个名字，并且她看起来就像是和持有这一名字的主人在谈话似的，因此爱好者们很容易就把这个名字与一直在她身边的那个身份不明的妖精联系在了一起。不过由于这个名字的来源是“铃兰（スズラン）”，而梅蒂欣即是来自于铃兰花田之中，因此这里也可能是单纯向着在异变中开满她身边的铃兰花说出的呓语罢了。至于真相如何，大概除了神主就没有人能够解释了；或者说这也就是神主故意留下为二设作者们提供材料的设定，就如同芙兰的魔法少女属性一般。

话说回来，实际上梅蒂欣是东方正作角色中在一设里最有病娇潜质的一位——单纯而又不谙世事，十分容易被人欺骗，然而自身却又掌握着无比强大的力量；这样的角色很容易会全身心投入在某个地方然后当自己的愿望破灭后直接坏掉吧。对于那些在二设中常见的病娇角色来说（比如爱丽丝），她们在一设里并没有什么病态的言行和举动，大多都是同人创作者为她们添加上的属性；但梅蒂欣不同，她在花映塚的剧情中时常一边露出笑容一边无情地对面前的对手释放毒雾，然而这并不是什么笑里藏刀的阴险举动，而是单纯的天真无邪到不懂得自己行为的意义。正如求闻史纪中所说：“她比人类还要无知。不懂得分辨自己的对手究竟是人类还是妖怪，不懂得对别人手下留情；更不懂得如何分析对手的真实实力。正因如此她才十分可怕。”作为应当是东方系列人物中最年轻的妖怪，梅蒂欣还有着很长的一条路要走——虽然并不指望神主会在将来的剧情中让这个不人气的人偶重新出场，但现在她的人气并无法让她在设定中的强大可塑性完全发挥；只能但愿更多爱好者能够不惧怕她那恐怖的外壳，愿意去了解这位天真无邪的可爱人偶吧。对于被舍弃的人偶来说，对于被创造出来的角色来说，“被爱”就已经是一种“幸福”了。

结语

幽香与梅蒂欣，这两位同样在花映塚中新出场的 Win 作角色，同样身为鲜花的代表与妖怪的典型，却又有着天差地别的差异；来自于过去而停滞在现在的幽香，与出生于今日而期盼着未来的梅蒂欣，两人就好像是出现在同一地点而来自于不同时间的同一个人，她们之间的交集显得那样绝妙而又充满了讽刺。或许这就是神主在这部“轮回”的作品之中为我们献上的恶作剧吧，或者说，这就是神主所想要描绘的“现在”。幻想乡已经陪伴着我们走过了许多年，今后大概也会继续这样走下去；而她们或许再也不会出现在今后的作品中。即便如此，我们能为她们做的事情，却还有着很多很多。

——于是在今天的幻想乡中，向日葵与铃兰依旧静静陪伴着自己的主人，满怀着对过去的所思与对未来的期望而绽放在大地上。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方灵华梦』
作者：云一 出品：幻梦镜像 提供：苏克
http://weibo.com/176695328





变态王子与人生赢家

——温故而知新的カントク·后篇

INTERACTIVE
二次元画刊联动企划

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华
■ 美编 / 迷梦

THE HENTAI PRINCE

HENTAI KANTOKU

甜蜜的“多角恋爱”

SWEET LOVE POLYGONAL



2006年春天，刚满21岁的カントク陷入到了一场意想不到的“多角恋爱”中，成为了被争夺的对象，而为了他不惜剑拔弩张针锋相对的却不是软妹子，而是三家杂志社——ENTERBRAIN、广济堂和角川书店。

ENTERBRAIN（简称EB社）在上篇中已有提及，EB原本是大型出版公司ASCII旗下的一个部门，ASCII在80年代拥有一本人气电脑杂志『LOGiN』，并从由此派生出著名的游戏杂志『FAMI通』，还创办了大手美少女游戏资讯志『TECH GIAN』，一度在出版市场上舞得风生水起。不过好景不长的是随着90年代初日本经济的持续恶化，出版市场日趋疲软，ASCII的经营状况每况愈下，关停了不少杂志，业绩相对较好的EB部门则独立出来成为一家子公司，专注于游戏和影音领域杂志的出版，在不少分野都拥有很具说服力的权威刊物，比如之前提到过的『Magi-cu』就是其中一本。然而自角川集团在2000年掀起一系列兼并浪潮之后，相对弱小的ASCII社实在不能幸免，2007年9月被角川集团完全收购，与角川集团的嫡系子公司MediaWorks合并为新的株式会社ASCII•MediaWorks，2010年作为子公司的EB社也被兼并，至此都归入角川集团旗下。由于ASCII和MediaWorks一开始就在部分业务上存在冲突，因此合并后像『Magi-cu』这类杂志的去留也就变得毫无悬念了。虽然カントク发迹于『Magi-cu』，也伴随着该刊战斗到了最后一刻，但却不得不接受杂志被迫休刊的事实。

广济堂的全称是广济堂晓株式会社，由晓教育图书和广济堂印刷两家公司合并而成。晓教育图书的历史可以追溯到1947年，一直在教育教材图书领域耕耘，1995年与广济堂印刷合并。广济堂则是一家偏重于教育和家庭类刊物的出版社，在棒球杂志方面也小有名气，但从未踏足过ACG领域，可以说是完全的门外汉。不过就是这样一家外行公司在2005年凭借其在印刷方面的优势拿到了萌系杂志『E☆2』的发



KANTOK

整个行业的冷静分析和明智决定不无关系。カントク的处世之道说白了就是三个字——无节操！是的，作为一个在学业上亮起红灯，失去家庭的支持，没有其他一技之长，又急于在东京生存下去的年轻人来说，最不值钱的东西就是节操了。虽然不能说カントク饥不择食，但在06年到07年的这短短一年多时间，放下升学压力的他摆出了一种豁出去的态度到处接洽约稿，12个月里接了12家不同委托方的约稿，其中有4件是同人约稿，剩下都是各种商业作品，其中不乏虎之穴、富士见书房、电击家、EB等一些后来的常客。在カントク眼中，EB社也好，广济堂也好，角川书店也好都是一样重要的主顾，不存在选择谁拥抱谁的问题，相反如何从这些主顾那里得到更多的约稿才是他最关心的，只要精力允许画多少家的稿子都行，而精力充沛恰恰是20出头的カントク最大的资本之一。

カントク的“无节操”换来的是相当可观的工作机会，其中有三份约稿对他日后的成长产生了非常积极的作用，一份来自于下文中会提到的CUFFS社；一份来自于『E☆2』杂志社；一份来自于富士见书房。

彼时的『E☆2』还是飞鸟社『季刊S』的增刊，一季发行一本，栏目设置与电击家的『电击萌王』大同小异，插画和漫画连载对半开。不过主刊『季刊S』的格调是偏重高端洋气的内容风格，导致『E☆2』上萌系的内容一开始就处于比较弱势的地位，能罗致帐下的名家不足电击家的十分之一，起初打算作为主打的漫画连载更是没有什么起色，反倒是插画专栏方面小有成就，请来了西又葵、CARNELIAN、REI、天广直人等风格各异的名画师来做长期连载，

行权。『E☆2』是由一家叫ARTVIVANT的公司下属的子公司mediation创办的一本以萌系插画为主导的刊物，不过ARTVIVANT也是一家以经营绘画艺术品、培育画家为主业的公司，要说与ACG产业的关联那也恐怕只有天野喜孝的版画版权算得上是一项实实在在的业务，而搞ACG刊物则也是完完全全的玩票性质，即便是与广济堂联手以后也无法改变两个外行人闭门造车的尴尬局面。这种不专业的先天劣势令『E☆2』创刊时举步维艰，一直徘徊于存废的边缘。カントク的出现从某种程度上说是『E☆2』的最后一根救命稻草。

最后再来说说威风八面的角川书店。日本规模最大的出版企业之一的角川书店应该是无人不知无人不晓的，90年代至今角川书店通过一系列并购和拆分构筑起了一个庞大的出版帝国，其在萌系杂志和轻小说两个细分领域的实力占有压倒性的优势。角川书店目前掌握的有『Comptiq』系的漫画杂志、电击家和富士见书房旗下的各种轻小说和漫画月刊、并通过并购EB社基本垄断了美少女游戏类和插画类杂志的市场。每年光是角川书店下属各文库推出的轻小说就有上千卷，其对于插画师的巨大需求量是可想而知的。再加上各种萌系杂志的宣传平台，想要捧红一个画师可以说是易如反掌。

一个是生存环境日益严峻的EB社、一个是经营方针不得要领的广济堂、一个是拥有最大的市场份额和最强渠道的财大气粗的角川书店，站在カントク这样一个新人画师的角度上来看的话，到底应该抱谁这个问题其实根本用不着思考。然而，カントク之所以是现在的这个根基牢固，全面发展的カントク，而不是任何一个昙花一现的轻小说插画师，与他出道之初对



THE HENTAI PRINCE

逐渐积累起了一些人气。当然『E☆2』方面也意识到了杂志想要在竞争激烈的市场上占有一席之地，当务之急并不是砸钱找名人名家撑场面，而是着力打造自己的画师阵，所以亟需培养有潜力的新人助阵。后来被杂志社一眼相中的两位人选现在都已成为人气独霸一方的名画师，一位是天梦森流彩，另一位就是カントク。『E☆2』对两人的培养可谓不遗余力，因为前者看到了此二人身上与众不同的气质，一个是和风巫女的传道士，一个是清新校园风的代言人，于是为两人设计了不同风格的插画专栏，后来还为两人开设了一个合力完成的专属栏目，并成为『E☆2』的招牌栏目之一，这在下文中都会一一解析。

与『E☆2』的逆境求生不同，富士见书房找到カントク时刚刚从角川集团独立出来不久，正是春风得意中。富士见书房早在1991年就被巨无霸角川书店鲸吞成为一个下属的事业部，但随着角川集团轻小说出版事业的急速扩张，寻求差异化经营的角川书店在2005年又把富士见书房重新拆分为独立的子公司自负盈亏，富士见书房出版轻小说的业务也随之开上了快车道，其旗下的两大文库富士见幻想文库和富士见推理文库都急需大量的插画人才，カントク的加入可谓正当时，不过这其中也蕴含着隐忧……

HENTAI KANTOKU 宁滥勿缺与宁缺毋滥

QUALITY OR QUANTITY



2006年新年后的不久，カントク收到了久违的从老家寄来的包裹，他在整理正月里食用的土产并纳闷自己狠心的爹妈怎么突然大施恩典时从包裹里掉出一份书信来，打开一看是母上的字迹，信中还附了一张婴儿的照片。原来父母亲不久前刚刚喜得爱孙，这是报喜来了。信中母上除了叮嘱カントク要把自己侄儿的照片塞进钱夹里用心保存以外，还唠唠叨叨的说了一通有的没有的话，大意是催他赶紧大学毕业找份正经的工作，然后也早点成家娶妻，开枝散叶。カントク把照片捧在手心里端详了许久，心中不禁五味杂陈，悲凉之情不能自已时，打开电视机看了一集之前录播的『水星领航员』，立马心情大好，还在博客上留下了“灯里真是我辈学习的榜样，明天开始继续努力画画”的话语，不得不说宅男真是种将自我安慰精神发挥到淋漓尽致的生物。2月カントク与社团里的众人一同游览了里磐梯，归来后神清气爽。3月初回老家参加了亲戚的葬礼，本以为父母会借此机会说教一通，没想到4天的功夫相安无事，从琦玉县老家匆匆赶回东京后，第二天カントク就一头钻进了秋叶原补充缺失了好几天的二次元元素，实在是个没心没肺的家伙。转眼间冬去春来，又到了カントク生日的时节，同时也是学校的开学季，尽管口口声声说要学习学习，但经过半年来不成功的努力，カントク的学业还是跪了,06年他的身份仍将是三年级生。不过似乎已经没有什么能阻止他在二次元的世界里越陷越深了，生日那天他收到了一本川元利浩的画集作为礼物，让他得瑟了半天，当晚还跟一群搞同人的朋友唱K唱了个通宵，逍遥快活乐不思蜀，早就把留级的阴霾抛去九霄云外了。

说起来，カントク休学后得到的一大收获就是朋友圈子比以前广了不少，这还是托了同人活动的福，而カントク之所以能在同人创作上保持大活跃的姿态一方面是个人精力上有了富余，另一方面也要感谢2006年这个日本动画史上值得大书特书的年份，这一年里诞生出了一大批值得名列青史的佳作，日本文化厅和民间网站统计的数据都指出2006年是日本动画新番的峰值年份，全年播出的TV动画作品达到155部之多，此后这个数字逐年递减，没能再创新高。在这洋洋洒洒155部动画中，人气大作信手拈来：『凉宫春日的忧郁』、『水星领航员 第二季』、『寒蝉鸣泣之时』、『Fate/stay night』、『传颂之物』、『黑礁』、『零之使魔』、『死亡笔记』、『Kanon』、『魔法先生』、『家庭教师』……其中有相当一部分新番都出现在了5年目的同人志新刊中。新番大热，新刊大卖，各种上门求交友求合作的社团也逐渐多了起来，カントク门庭若市，应接不暇。其中既有昙花一现的明日黄花，也有一直活跃至今的大手，还有后来与カントク亲密无间的好基友。值得一画的题材多了，同人圈的路子广了，合作的机会多了，カントク便渐渐养成了宁滥勿缺的习性。

05年在饥寒交迫中カントク的5年目の放課後一共发表了8本“立ち読み専用”系列同人志（Vol.11–18），生活费学费全靠读者们照应。2006年他的发本数量仍然维持在了8本，只不过同人志的内容发生了很大的变化，05年时8本同人志东鸠2占其5的情况已经不复存在，06年カントク的最爱显然是『凉宫春日』，共计3本，此外『水月』、『AIR』、『水星领航员』、『魔法先生』和『さくらむすび』各一本，当然除了名为『Chaos』的凉宫ONLY本以外，

KANTO

其他“立ち読み専用”系列的作品中多多少少还是掺有一些非同人志主题的其他新番动画的插画，这也是“立ち読み専用”系列的一大特点。一半彩色插画一半黑白线稿，主题固然明确，题材也相对自由，再加上カントク平时在个人主页上更新的 TOP 绘，那一年他林林总总画了十多部动画和 Galgame 的同人稿。同时期他个人主页自带的 BBS 像炸开了锅一样，来自世界各国网友的留言络绎不绝，其中当然也有来自中国的网友。港台地区的读者是相对于内地读者更早更容易接触到日本同人作品的群体，カントク其实也是率先在港台 fans 中被热捧起来的。笔者记得看过 2010 年时某同人社团在 Comiket 现场对カントク及其拥趸的一个访谈，无巧不书地撞上了一位自香港远道而来的读者，那人用流利的日语回答了提问，表示早在 3、4 年前就通过朋友的介绍结识了カントク的作品，很快沉迷于其中无法自拔，认为カントク的“萌”是最具治愈作用的一股力量。这位香港读者的话语倒也不假，这一时期的カントク表现出来的气质是，不仅画风偏向治愈系，作品的选材也可以提现出治愈的风格，『水星领航员』和『さくらむすび』自不用说，『AIR』中表现家族爱的部分也很有治愈功效，后来カントク自创的椿子姐妹系列更是堪称治愈系神药。从画风的角度上说，カントク正在一点点从体内排出 Leaf 御三家的影响，越来越偏向于☆画野朗的



▲ カントク个人网站点击累计 200 万次的贺图

THE HENTAI PRINCE



风格，温暖的用色和可爱的包子脸，外加二头身Q版角色的点缀使カントク的作品带上了满满的正能量，当时他坚持只画全年龄本的作风也给5年目带去了好名声，大量女性读者投入了5年目的怀抱。各种因素的助力使カントク的社团在06年一举冲上了顶级大手社团的档次，距离超大手社团仅一步之遥，这一步之遥就是一部具有代表性的商业作品。

说到カントク的商业作品，刚刚处于起步阶段的他遵从的也是宁滥勿缺这四个字，整个2006年看似热闹非凡，真正能沉淀下来的佳作却寥寥无几。先从富士见书房的轻小说『等等，藤森君！』说起吧。

富士见书房原本以官能小说起家，在被角川并购后先后推出了富士见幻想文库和富士见推理文库，90年代日本推理小说红极一时，富士见推理文库借势崛起，但好景不长，在纷乱的推理小说界里缺乏底蕴的富士见推理文库始终没能发展起来，倒是厚积薄发的富士见幻想文库乘着近十年来秋叶原萌文化的兴起的东风日益壮大。很不巧，カントク参画的第一本轻小说是出自富士见推理文库，而非幻想文库。

这部名为『等等，藤森君！』的轻小说出自一位叫一乘寺かるた的小说家之手，这个一乘寺かるた算是小有来头，他2002年时曾凭借一部叫『さよならトロイメライ』的作品参选第三届富士见青年推理小说大赏，并获得评委著名小说家井上雅彦的青睐摘获评审特别赏，以此为契机获得出道机会。后来『さよならトロイメライ』连载了8卷，并发表过一部续作，一乘寺かるた可以说是富士见推理文库旗下比较受欢迎的一位作者。富士见书房让カントク与一乘寺かるた搭档显然有提携他的意思，可问题就在于一乘寺写的压根就不是推理小说，是如假包换的学园物，却被莫名其妙的归入了推理文库，让不少资深推理小说读者笑掉大牙，也成为损害作品口碑的一大原因。

说到底富士见推理文库只是从富士见幻想文库派生而来的一个文库，除了连载本格推理小说以外也负责刊登一些从幻想文库筛选下来的作品，久而久之就变得不伦不类了。所谓本格推理小说也一直未见起色，充其量不过是樱庭一树的萝莉卖萌侦探『GOSICK』那样程度的作品，更多的则是『等等，藤森君！』这样的跟推理八竿子打不着的东西。『等等，藤森君！』大致讲述的是一个苦逼男主角一不小心掉进美人窝，成天周旋于各色美少女之间的无聊校园故事。男主角藤森里见父母双亡，还有过被初恋女友甩掉的心理阴影，却阴差阳错的考入了一所男女比例1:9的原贵族大小姐学校，在那里不但遇见了摇身一变成为学生会长的久违了十年之久的初恋少女黑河和美，还不知不觉间点燃了幼驯染犬塚吉野与和美之间的竞争心理，结果把自己扯进了与学生会三大美少女的纷争之中……

这样老套的剧情，加上黑长直年上学生会长和小身材元气幼驯染这种公式化的人设，令人对『等等，藤森君！』实在提不起太大的兴致，要说一乘寺怎么会写出这等无聊的作品，背后多半也有富士见书房施加的压力，当时以『凉宫春日』为代表的校园剧红极一时，是个文库都想赶一波时髦分一杯羹，不得要领的跟风作品一时间充斥着市场，一乘寺绝对不是唯一的拙劣模仿者。不过让笔者觉得有意思的并非富士见推理文库为何会推出这种风格偏差



十万八千里的作品，而是这样的小说居然也能连载4卷之多，没有第一时间见光死。笔者后来在看过『变态王子与不笑猫』后也有同样的疑惑，不过换个角度来思考的话疑惑马上引刃而解，这样的小说都有人捧，多半不是冲着作者而是冲着插画去的吧。当初『等等,藤森君！』刚刚上架的那会，カントク就不断在个人主页上发图推荐，的确也收到了不错的效果，很多脑残粉看了广告以后纷纷入手单行本捧场，小说的销量大抵也就是这样一点点累积起来的。至于对小说的评价，似乎没什么人提及作者一乘寺かるた的文笔，都在对カントク的插画赞不绝口，不知一乘寺作何感想。

眼见富士见书房先声夺人，一墙之隔的电击家和EB社都坐不住了。06年8月『电击萌王』率先在“大人的萌王”专栏里刊登了カントク的插画，这个专栏早就以擦边球的作画耻度而名声在外，倒未必适合カントク当时的正能量画风，可后者宁滥勿缺的无节操作风在作祟，下限不下限的也管不了那么多了。紧接着EB社发表的两本『君吻』和『Fate/hollow atraxia』官方同人志漫画集上也都刊登了カントク的插画。这时候カントク涉猎广泛的特性就显得各



THE HENTAI PRINCE

种方便好用，无法计算他一年里到底看了多少动画新番，玩了多少游戏新作，总之时髦一点的作品都会在他的网站 TOP 绘上有所体现，而且画什么都有人气，找同人画师 EB 社算是找对人了。除了以上这几家大出版社，这一年里カントク还接过不少零散的委托，其中最令人感到匪夷所思的一单就是来自于一家叫 REX GROUP 的不动产公司，这家公司的高管不知是受到哪方面的刺激，居然异想天开的搞起了妹抖咖啡厅的业务，把第一家门店选在了琦玉县的草加市，店名定为“女仆之馆”（听上去很工口的一个名字，CIRCUS 以前还出过一部同名工口游戏）。REX 社想找一位带有本地色彩的画师为店铺绘制各种二次元形象，经人介绍就找到了“地头蛇”カントク，カントク见凯子送上门就毫不客气地狠狠斩了对方一刀。据说起初 REX 社只想请カントク给威士忌酒瓶画一张萌标牌（卖威士忌的妹抖咖啡？！），后来被忽悠了一通，把什么口香糖包装袋、清酒瓶身包装画什么的都交给カントク来画，这一单算下来的确是赚了不少，事后还拿了报酬跟基友们去泡了趟温泉，可想来对委托方的业务提升并



没有什么帮助，这家女仆之馆据说一直在惨淡经营，与カントク的合作就成了一锤子的买卖。

总结カントク这繁忙的一年，同人和商插都画了不少，钱是挣了一些，可并没有对他的生活状态产生任何实质性的改变，在学校他仍然是个学习成绩糟糕的留级生，在家里他是一个不被父母兄弟姐妹所认可的二混子，在行业里他还是一个没什么名气的同人画师，要改变这种状况カントク需要的不是别的，正是一个一期一会的好机遇。

HENTAI KANTOKU 改变人生轨迹的“重头戏” THE LIFE CHANGING EVENT

除了极个别几十年一遇的天才，年轻画师大多是先从学生做起的。一个好学生首先需要的是一个好先生。在カントク的人生中扮演伯乐角色的这个人就是☆画野朗。

时间回溯到 2005 年，从 F&C 愤然离职并带走一批主力 STAFF 的☆画野朗和トノイケダイスケ两人草创了一个新 Galgame 品牌 CUFFS，品牌初创时一切都捉襟见肘，于是打响知名度的第一部作品就落到了显然瞄准了吃『水月』老本的同类游戏『さくらむすび（樱花结）』上，这部由☆画野朗亲自操刀原画的新作的确不负老玩家们的热切期盼，不仅巩固了『水月』在玩家们心目中的地位，也让外界对☆画野朗的印象从 F&C 时代切换到了 CUFFS 时代，新品牌因此拥有了第一批忠实拥趸，这其中就有☆画野朗的死忠脑残粉カントク。且说☆画野朗自立门户以后要兼顾一线制作任务和公司经营，不到一年时间就败下阵来，只得四处寻找原画师接班人，CUFFS 的第二作由兽耳萌系画师樱泽いづみ顶班，暂时化解了 CUFFS 的原画危机，不过过长的开发周期和低于预期的销量令 CUFFS 的经营状况再次严峻起来，☆画野朗开始尝试拓宽寻找接班人的路子，不仅仅局限于美少女游戏业界，而是把目光放到了热火朝天的同人圈中。☆画野朗本人其实并不是一个十分热衷于同人创作的人，他有一个不太知名的社团叫漣々堂，因为个人原因再加上以前 F&C 的公司规章限制一共也没去过几次 Comiket，人脉是完全谈不上的，短时间内要从同人圈里找到合适的人选谈何容易，☆画野朗后来就想了个办法，他觉得或许应该从自己作品的忠实玩家里去寻觅一番，看看有没有画过『水月』和『樱花结』同人的好画手，结果还真让他找到了，当他在カントク的个人主页上第一次看到『樱花结』的同人插画时，他确信这个年轻人就是自己要找的接班人。

在仔细打听了一番后☆画野朗得知カントク刚刚参与制作了戏画社的『angel breath』，游戏在商业上并不成功，而且本部在关西的戏画也并没有长期聘用カントク的打算，关键是这个カントク原来还是个未毕业的大学生，如果要将其招致帐下的话现在正是时候，于是就试着给カントク的邮箱发去了工作邀请的邮件，没想到很快收到了对方热情洋溢的回信，年轻人表示自己是『水月』的忠实玩家，一直热切盼望☆画野朗能推出新作，并一直以☆画野朗为努力方向，得知『樱花结』发售后喜极而泣，恰如在漆黑的大海中找到了灯塔，愿为 CUFFS 效犬马之劳。两人一拍即合，于是将カントク拉进新作企画的事就这么愉快地决定了。☆画野朗觉得把攸关品牌生死的一部新作交给一个菜鸟来扛未免有点强人所难，索性又找了一个以前有过美少女游戏原画经验兼清みわ与カントク搭档，让他们合力完成新作『アメサラサ～雨と、不思議な君に、恋をする～』的人设和原画工作。



整个 06 年下半年，『アメサラサ』的开发工作就秘而不宣的状态下紧锣密鼓的进行着，一向好大喜功的カントク这次也管好了自己的大嘴巴，没有在个人网站上透露半点消息，只是时不时发表几张模仿☆画野朗画风的 TOP 绘，后来还发表了『水月』的同人志，让人隐约感觉他是不是在策划着什么大事，暂时不方便公布。因为新作的原画和脚本全都外包了出去，☆画野朗清闲了许多，利用这半年多的开发时间，他有机会对カントク进行了一次全方位的调教，授课的内容从画风、作画习惯到工作方式无所不包，目的是在短时间内大幅提升カントク与整个团队，尤其是与☆画野朗自己的同步率。具体来说，カントク首先要解决画风不稳定的毛病，这也是很多同人画师的通病，喜欢什么就画什么，欣赏哪个画师就学哪个，久而久之就失去了自己的风格，注定只能画一辈子同人。カントク从热衷于 Leaf 四天王合力打造的东鸠 2 到笔锋急转后模仿☆画野朗的『樱花结』，中间几乎没有什么过渡期，这种画风转变是缺乏基础和稳定性的，需要一段巩固期，退一步说カントク就算是要学☆画野朗的画风也不能完全照抄，カントク这样的人才不应该是一个拾人牙慧的小角色，未来必定有广阔的发展空间，那么他首先就要有一套具有个人风格的画风。其实笔者以前在介绍☆画野朗时就已经做过分析，如果说☆画野朗的标志性画风是治愈系萌画风加上偶尔为之的重口味 PLAY 的话，那么カントク个人风格的最大特点就是在治愈系的基础上增加角色元气的成分，表现角色具有活力的一面。治愈系的精髓并不仅仅只有温暖和恬静，有时候也需要有如太阳般耀眼和热烈的活力，这是深受泣 GAME “荼毒”的

THE HENTAI PRINCE





☆画野朗这代老一辈画师们经常忽略掉的一点，但在カントク身上恰恰就有这样的因子，因为他长期置身于校园的环境中，落笔的出发点本能上就是以校园风为主的，或许没有什么能比校园风更具活力和正能量了。从カントク个人之后的发展中不难看出这种改变的脉络，后来他能创作出格子姐妹这样的原创题材正是水到渠成的结果，但他之所以没有在一味模仿的泥潭里越陷越深，其个人修为固然重要，☆画野朗的点拨也起到了画龙点睛的作用。

其次是作画习惯，カントク的作画根基在手绘上，他的兴趣也在手绘上，从同人志里收录的那么多线稿就能看出这点。要知道カントク是专门发表过线画本的，把自己那些人气插画的线画再拿出来集结成册来卖，可见其自信的程度。Galgame 原画对手绘的要求并不低。可能一些玩家存在这样的误解，玩黄油时看的都是电脑制作的 CG，难道不应该是数码绘更重要吗？其实不然，Galgame 的原画和上色以及后期 CG 制作是完全分开的工作步序，原画部分大多是以草稿、线稿的形式呈现出来的，后期工作不需要原画师本人来承担。当然现在由原画师来亲自上色也是一些“黄油”的卖点和噱头，其潜台词无非就是本作原画和作画质量的一贯性。实际上，カントク真正欠缺的并不是手绘能力，也不是数码绘，而是中间环节。每个画师都有自己特有的作画习惯，草稿完成后怎么进行下一步加工的方式每个人都会有不同，但要为 Galgame 绘制原画的话首先就必须考虑到画风相对的一致性，因为很可能是由好几位原画师共同来作业，不求绝对的统一但至少要相对保持一致。然后也要顾及到下游加工团队工作的可操作性。日本人是极不喜欢给别人添麻烦的，一幅太过潦草的草稿或者一张很不干净的线稿就是给上色团队添麻烦。カントク曾在制作『angel breath』时遇到过这样的问题，也挨过批评，☆画野朗希望他不再犯同样的错误，当然他也知道错并不都在从未经过系统培训的カントク身上，身为领导者和师匠也是有责任的。

最后要解决的就是工作方式的问题了。カントク还是个学生，经营的是小作坊，CUFFS 再不济也是家公司，个人和公司的工作方式不可能完全同步。原画师必须严守项目死线，否则游戏就有胎死腹中的危险。且不说カントク还要继续为学业而烦恼，他那个交友圈子就已经够让人头疼一阵子的了，三天两头跟同人圈的狐朋狗友喝酒唱 K，时不时还跑出去来个几天几夜的短途旅行，工作计划眼看是要毁在这样的人手里的，☆画野朗当然绝对不允许这样的情况发生在 CUFFS 的新作身上。从カントク个人网站的更新情况上看，从 06 年下半年到 07 年初的一段时间里，晒各种出游会友的内容显著下降了，基本都是在汇报工作进展和发布参展的情况。在一般网友眼中或许会觉得カントク越来越无聊了，但在各家工作委托方的眼中这个迟迟毕不了业的大男孩正在逐渐“职业”起来。

在经过多时的酝酿之后，2007 年 1 月 21 日，カントク首度在个人网站上公布了新作『アメサラサ』的宣传绘，此时距游戏发售日的 4 月 27 日还有三个月时间，カントク以平均每个月 1-2 张图的节奏发布『アメサラサ』的宣传稿，逐渐提升作品的知名度，也收到了不错的效果，经过前期一系列☆画野朗同人作品的铺垫，カントク的读者普遍都比较能接受 CUFFS

的作品。由于カントク手中积压的各种约稿太多，密集的工作周期直到 2007 年 2 月底才稍告一段落，为了转换心情，酷爱户外运动的カントク又约上三五好友（当然也有妹子同行）驾车去位于新泻县赤仓的赤仓温泉滑雪场游玩，这里背靠著名的妙高雪山，有设置齐备的天然温泉和驰名日本的高山滑雪场，环境绝对不比前一年去了里磐梯猫魔滑雪场要差。一番尽情 happy 后，从来不知低调为何物的カントク又在个人网站上大晒现充生活，拉仇恨的同时顺便帮『アメサラサ』多博了点眼球。

4 月 27 日，游戏如期发售并且反响强烈。这是 CUFFS 的第三作，也是在脚本、原画、音乐等方面拿出了最高规格的制作水准，被公司上下寄予厚望的一部新作。看得出在经过前两作的得失总结后，CUFFS 决心在设定层面做一些积极的尝试，也想发挥カントク的长处尽可能向校园风靠拢。本作的男主角大久保晴市是一个不知为何染上“雨男”体质的少年，在他情绪高涨的时刻总会唤来一阵大雨，拜这种诡异的体质所赐他自幼便被所有体育系社团拒之门外，被迫加入了妹子扎堆的文艺部，故事便是在晴市与文艺部的转校同级生霖、运动系动驯染光羽、恶友的妹妹后辈少女幸、以及讨厌下雨的图书管理员花香四人之间展开。撇开雨男体质这个设定不谈，『アメサラサ』其实是一部非常典型，典型到有点平淡乏味的学园物。由于游戏脚本并非由『水月』和『樱花结』的主创トノイケダイスケ来亲自操刀，而是从 UNISONSHIFT 外聘了市川环和风间ぼなんざ两人来做外包，不免令习惯了トノイケダイスケ人文情怀浓郁的文字风格的玩家感受到了明显的违和感，毕竟与伊东杂音合作多年的市川环追求标新立异的作风在 CUFFS 的玩家群体里未必行得通，以嬉笑欢乐为基调的学园物也不是以纯爱物语传道士来标榜自己的 CUFFS 所擅长的题材，加上游戏中还是屡屡闪现赶工的痕迹，演出和系统机能上的硬伤比比皆是，引来玩家对游戏态度是褒贬不一评价也是在情理之中的。平心而论游戏的综合素质还是能达到中上水平的，这也反映出玩家普遍对カントク加盟 CUFFS 后的第一部游戏抱有很高的期望值，显然不会将其当作泛泛之作来看待。可喜的是虽然平庸的脚本和演出遭受了批评，但游戏的配乐、声优和原画也受到了公允的评价，玩家们愿意给兼清みわ与カントク的第一次共同作业打一个 80 分的高分，尤其是后者被分派到了霖和幸两个主要角色，是实际上的一号原画师，大多数人在表示肯定的同时也对カントク未来的上升空间充满了期待。

受到如此多粉丝的赞誉和垂青对カントク来说是除同人本完售以外最令他高兴的事，『アメサラサ』的上市也对カントク生活的其他方面产生了积极的影响。都说人逢喜事精神爽，他与父母亲之间的关系跟刚留级那会相比缓和了不少，当然很难说家人会对他以画エロ游戏为生一事报以多热烈的欢迎和认可，毕竟他还有一个正处于青春期微妙年龄的妹妹，会被讨厌也并不奇怪，不过毕竟可以自食其力至少能在父母面前抬得起头来。在一篇博文中他曾调侃自己的父亲是 B 型血傲娇，起因是每次回家父亲都会管他要烟抽，但抽完以后免不了要来上一句：“臭小子，赶紧把烟给戒了！”到底是父子，久不见儿子回来，想必心里也记挂的紧。后来カントク干脆搬回老家居住，与父母还有妹妹一同生活，倒也其乐融融。



在有了 CUFFS 作为靠山以后，カントク的底气显然比以前足了许多，他接稿子虽然还是接得很杂，但已经不会再出现什么来路不明的女仆店了，工作基本上可以被归纳到四个大类下，一类是美少女游戏原画和配套的应援稿、一类是杂志、MOOK 志和官方同人漫画的插画、一类是同人应援稿、还有一类是卡牌插画和其他杂项工作。カントク对工作的管理能力比以前娴熟了许多，效率也稳步提升，每月都有相对稳定的输出，绘画事业可算是真正踏上了正轨。唯独美中不足的是他的学业，被挤压得支离破碎的学习时间最终无法挽回留级的颓势，カントク最后一次对外谈及他的学业是在 08 年 2 月期末考试后不久，听口气只留了不到一个月的时间复习，考完感觉并不是很好，之后就再也没有关于大学生活的只言片语了。09 年 4 月时曾有网友在 BBS 里庆祝自己大学毕业，也顺带为カントク祝福，后者只是闪烁其词。2010 年在 Comiket 现场接受访谈时其对外的身份居然仍旧是在校大学生，按理说如果迟迟毕不了业的话カントク早就应该果断选择退学了事了，混到“7 年目の放課後”实在不是什么光彩的事，但既然他本人没有明确表态，外界也不清楚他的学业究竟如何，只当是他身上一个不大不小的谜团吧。

HENTAI KANTOKU / 基友一生一起走

PARTNER FOR ALL LIFETIME



▲ カントク与友人赴赤仓温泉滑雪场旅行，真是个现充啊……

不了解カントク的人往往会误以为他是一个标准的现充，撇开外形不谈カントク生活中的某些方面的确挺像个现充的。他爱好广泛，除了画画以外喜欢音乐、嗜好红茶，唱 K 对他来说是家常便饭，新番的主题曲听得非常勤快，去卡拉 OK 包厢必唱热门歌曲，最中意的歌手是坂本真绫。学过点乐器，偶尔会与同好租一间录音棚排练一下午过过瘾。也热爱运动，虽然因为职业的关系平时运动量比较少，但一有机会就约上三五好友一起走得远远的，因为他喜欢的运动都需要理想的场地配合，一项是滑雪板，一项是 WAR GAME。其实别看他小时候被人戏称为茄子，身材单薄得很，成年后一幅不善交际的宅样，カントク会的东西还真挺多，格调也不低，正是应了人不可貌相这句老话。

カントク是现充其实是个伪命题，也不是本文讨论的重点，这里想聊的是他在同人圈中的活跃和他出众的交友能力。カントク在圈中是出了名的好人缘，口碑好的一个原因是他几乎是有求必应，只要精力允许就会给有求于他的社团供稿，他在同人圈收到的约稿数量曾经一度非常夸张，仅 07 年一年就接洽了 11 单，08 年则有 12 单之多，内容涵盖小型 ONLY 展的海报绘、同音社团 CD 封套绘、同人游戏原画、同人志 guest 供稿和合同志的绘制，有人曾询问过カントク作画效率的问题，后者表示平均完成一幅插画需要 3-10 个小时，3 小时画出来的当然就是个人网站 TOP 绘那种程度的作品，不过登在杂志上的大海报也只需要 10 小时左右便能完工，这是令很多画师都深感佩服的，更何况カントク自称一个月至少能完成20幅画作，这还不包括同人志里的漫画和不上色线稿部分，这个数量的确是相当可观的，“画不死”绝非浪得虚名，要应酬那么多同人社团的约稿没有这点精气神恐怕早就累晕过去了。カントク固然有点好大喜功无节操，但其实也有几个比较固定的合作伙伴，一个是前文提到过的天梦森流彩，一个是东京组体操组。

天梦森流彩及其同人社团和（巫女）想必是经常关注 Comiket 扫雷的朋友很熟悉的。天梦森是一个行事作风十分我行我素的怪才，他在兵库县出身，在大阪长大成人，后选择在琦玉县生活，因而融入到了琦玉县的同人圈里，也是通过这个机会结识カントク等人的。从年龄和资历上说天梦森可以说是カントク的人生前辈，天梦森的同人社团和在 00 年代初就已经开始活跃，作者极度醉心于日本传统文化中的少数民族和巫女文化，02 年 Leaf 推出经典回合制 Galgame『传颂之物』，人设借鉴了日本少数民族阿努伊族的着装风格，也加入了少量巫女文化，该作引起了天梦森的强烈兴趣，连续发表了多部质量不俗的『传颂之物』同人志，从而在同人圈站稳了脚跟。同年F&C推出的『水月』

KANTOKU



▲2008 年 8 月达成 1000 万次点击



在圈内大热，游戏中也有大量民俗元素的加入，也为天梦森提供了优质的原创题材，カントク最早接触到天梦森的同人志其实就是从『水月』本开始的。两人建立私交大约是 2004 年时的事，カントク和漫研同伴们创建的社团 5 年目在同人圈也已经小有名气，作为同一生活圈里的同好，双方的交流从互换同人志到聚会唱 K，逐渐熟络了起来。大约从 06 年开始放弃学业专心画画的カントク与一心追求巫女文化巡礼之旅的天梦森已经在某种程度上成为无所不谈的好基友了，两人常常一起给同人志即卖会提交申请表，摊位就比邻而置，大会结束后一起吃饭庆功自不用说，平素里出去结伴旅行的机会也不少，カントク酷爱户外活动，天梦森则喜欢定期在日本全国做文化巡礼，两人在这一方面也是一拍即合。当然看似同步率极高的两人也有明显的分歧点，那就是对待工作的态度。画不完的カントク是个宁滥勿缺的人，对待工作多多益善，什么稿子都愿意接，有着一股初生牛犊不怕虎的冲劲。天梦森则是一个非常典型的死宅画师，只画自己感兴趣的题材，有商业约稿找上门往往爱理不理，宁愿钻研他的巫女文化也不愿接一个周期长的活，在他的个人网站上一直悬挂着公告称谢绝游戏原画一类的长期工作，只根据档期接插画散单，想来也是因为天梦森不想受工作的制约，影响他每年的出行计划，有时他一走就是个把月，谁找他约稿肯定要被坑出翔，这种将好工作拒之门外的画师在业内恐怕并不多见。

天梦森和カントク两人，一个有钻研的深度，一个有善交际的天赋，敏锐地发现这一点并将两人的特长合二为一的就是『E☆2』杂志社。2008 年 1 月号的『E☆2』上新开设了一个叫“そこまで聞いて委員会！？（无下限提问委员会）”的专栏，这个栏目有趣的地方在于让天梦森和カントク两位画师来主持，请业内的其他画师来作客访谈，摒弃了原先由编辑发起的具有专业深度的访谈模式，鼓励两位画师以自身为出发点提出具有独到视野的问题，并且也可以借助圈内人的身份问一些以编辑立场不方便问或者不知晓的八卦新闻，所以才别有深意的将专栏定义为“无下限提问”。当时天梦森和カントク在『E☆2』上都已经有了一定的人气基础，天梦森连续做了 6 期的连载“諸君、巫女に萌えているか！?”，カントク的插画也上过好几期杂志，此时推出两人的专栏正是好时机，结果也证明“そこまで聞いて委員会！？”的出现给杂志带来了相当可观的人气和业内关注度，成为两位客串编辑座上客的嘉宾不乏成名已久的大牌画师和蹿升极快的业界新锐，两人总能设计出合适的问题，与各位嘉宾就专业和非专业的话题进行气氛活泼的交谈，并发挥自身特长用插画点缀版面。这个大受好评的专栏从 12 期开始一直连载至今，去年广济堂还破天荒为专栏特别装订成册发行了一本图书，可见人气之盛。

东京组体操组是另一个与カントク有长期合作关系的同人社团。这个社团的性质比较特殊，一直没有固定的创作阵容，外界连社团主力成员有哪些都不清楚，倒也不是说东京组体操组保密工作做的有多好，而是社团原本就没打算做什么自我营销，它更像是一个大伙为了方便合作临时取用的一个名头。06 年 10 月东京组体操组发表了第一部作品凉宫本『涼宮ハルヒの対決』，当时邀请了カントク绘制封面绘，余下的漫画内容由 17 位同人画师合力完成，其中不乏和泉つばす、笼目这样的某 Galgame 品牌的当家画师挥毫助兴。07 年カントク又三次为该社团的凉宫本绘制封面，每一本同人志的执笔阵也都各有不同，常有原画和插画领域的名家乱入。08 年这个社团又涉足同人音乐领域，直接找 KEI 画过 V 家专辑的封套，还请深崎暮人和津雪画过 CD 封套，请小说家赤松中学写过特典轻小说，论面子确实是够大的，可就是始终没搞清到底是谁在运作这个社团。通过与东京组体操组的合作，カントク与不少各领域的知名画师都建立起了交流，比如 Galgame 原画师和泉つばす、笼目、鱼、ひなた睦月、蔓木钢音、津雪、深崎暮人，插画师 KEI、H2SO4、ヤス、REI、toi8 等人，其中有好几位后来都被他请去了“そこまで聞いて委員会！？”里做专访。加上相互间有过约稿关系的一些同人社团，カントク在出道到成名的三四年里建立起的人脉关系没有上百也是几十人之多了，人缘好也是做人的一大优势。除了同行以外，カントク对普通网友很友善这点也是出了名的。只要时间允许他就会仔细阅读 BBS 里网友的留言并给予恰当的回复，笔者的留言就曾有过被回复的经历，在他看来个人网站存在的核心价值就是提供一个让他与网友直接交流的平台，如果没有这些互动的话，很难想象他的个人网站早在 08 年 8 月就已经达成了 1000 万点击的神迹，而目前这个数字已经达到了 1800 万以上。虽然增长势头有所减缓与カントク日渐稀疏的更新频率有关，不过能把个人网站的访问量炒到如此高度的画师在业内恐怕找不出第二个来了。



HENTAI KANTOKU 变态王子カントク HENTAI PRINCE KANTOKU

如果说 07 年是播种的一年，那么 08 年对于カントク而言便是收获的一年。CUFFS 虽然为カントク的走红定下了一个好的基调，不过☆画野朗和他的公司并没有留住カントク的资本。或许是受天梦森的影响，也可能是完全出于自身的考量，カントク一直没有加入过包括 CUFFS 在内的任何一家公司，而是始终抱定了浪人画师的工作方式，或许正是这种与 CUFFS 之间若即若离的关系，令他逃过了一劫。在☆画野朗一文中笔者曾介绍过『Garden』一作发生的严重事故，这部 CUFFS 原计划作为 07 年主打游戏的作品由于制作进度崩坏被大幅延期到了 08 年初，但游戏勉强发售后因为脚本和系统多方面的重大缺陷而被打上了劣质品的标签，令 CUFFS 的声誉扫地。自那以后 CUFFS 有整整三年没敢再出新作，而是采取另起炉灶设立姐妹品牌 Sphere 的手段苟延残喘，但没想到『缘之空』这部妹控游戏一石激起千层浪，靠刷新下限博取眼球，竟然将 CUFFS 从破产边缘救了回来。Sphere 由☆画野朗在 F&C 的老朋友桥本タカシ一手掌控，还找来了旧相识铃平广，当然不会有カントク插足的余地。但☆画野朗是真的不忍将自己一手调教成优秀原画师的カントク弃之不用，于是又另外增设了一个可以说专为他而开的姐妹品牌 CUBE，委任自社的兼清みわ和カントク一起掌控这个品牌的人设和原画。

08 年时カントク已经成长为一个非常受欢迎的新锐画师了，富士见书房、学研社、虎之穴、K-BOOKS、一迅社等大手书店和出版社纷纷约稿，同人约稿更是应接不暇，让他没有喘息之机，计划中为 CUBE 企画的处女作只能一拖再拖，到了 09 年初才进入本格开发状态。新作名为『夏之雨』，是一部完全由新人挑大梁的作品，负责脚本的紺野アスタ和皆本あいる是头一次执笔，原本被认为太过青涩难堪大任，实际结果却令人欣喜，玩家玩到的不仅是一个 CUFFS 式的校园纯爱故事，而是一个探讨了严肃社会问题的纯爱物语。游戏的男主角樱井宗介是一个问题少年，因沉迷于足球运动而荒废了学业，却因为与足球队的前辈发生冲突而被勒令退部，雪上加霜的是父母离异后父亲一走了之，给他留下了深深的心理创伤。但奇妙的是宗介在寻找父亲的途中遇上了他同父异母的姐姐瀬川理香子，两个本该相互厌恶的姐弟却因为同一个目的而生活在了一起，一身戾气的宗介逐渐从理香子身上找到了母性的温存和家的感觉。

『夏之雨』是一部视点非常独特的以夏日校园作为舞台，以纯爱物语作为背景来描写家族爱的作品，不俗的文笔加上受人欢迎的画风使本作获得了 CUFFS 所有作品中最好的口碑，是让很多玩家一直念念不忘的良作。既然是如此受人看好的作品，那毫无疑问应该由カントク来担任主力原画师，但事实上并非如此。本作的第一女主角瀬川理香子、可攻略的女教师藤冈美沙、男主角的母亲樱井夏子以及所有男性角色都是由兼清みわ负责设计的。カントク被分配到的是宫泽翠、伊东ひなこ以及其他若干配角。这样的分工看似重要性在兼清みわ之下，但实际上却包含着☆画野朗深刻的用意。カントク在他最出名的两部商业作品『等等，藤森君！』和『アメサラサ』里已经两次塑造过黑长直御姐型少女，单纯从人设的角度上说再让他画雷同的理香子风险未免有点太大，于是指派了天性活泼好动的女死党宫泽翠这个角色给

KANTOKU



カントク来挑战。事实证明人设的安排完全没有令玩家们失望，翠这条从死党发展为恋人的青春洋溢、不含任何杂质的路线博得了最多玩家的喜爱，身为宫泽翠创作者的カントク风头完全盖过了兼清みわ，凭借这一作也让更多人看到了カントク身上的可能性。

说到各种各样不同的可能性，有一样东西绝对是大多数人都意想不到的，那就是カントク因为其独特的性癖发展而来的一套创作思路，不仅让人大开眼界，而且拍案叫绝。性癖不是贬义词，而是指对异性某方面格外欣赏和沉迷的一种表现。カントク自曝的性癖体现在两方面，其一是年轻女性的腋下，其二是女性的格子裙。作为腋下控这点我们有理由送给カントク一个“变态”的称呼，不过笔者详细研究过カントク的画作，没有很多刻意表现腋下特写的插画，他毕竟不像工口漫画家和拔 GAME 原画师那样需要用重口味作画来立风格、抓眼球。至于格子裙，这倒是カントク的一个死穴，可以说从专业的角度上讲他对格子图案的了解甚至超越了绝大多数女性朋友。カントク对格子裙的研究可能由来已久，但第一次有意识的尝试画格子裙是在 2006 年底的一张鹤屋的同人图里，在意识到自己其实有设计格子图案的天分后，他在这方面的钻研就一发不可收拾了。有

THE HENTAI PRINCE



▲ 格子裙的鹤屋



▲ 2007 年情人节的贺图，カントク第一次明确表达了喜爱格子图案的心声

一部对カントク的格子裙狂热起到重要的推波助澜的作品不得不提，那就是 07 年一部不算很起眼的新番『学美向前冲』。剧中人物身着的三种蓝色相间的格子裙非常活泼可爱，格子裙由于款式过于可爱并不是日本中学校服的主流设计，但只要搭配得当就可以设计出很多种不同变化，用以衬托各种不同的气质，相比于其他样式的裙子需要通过改变款式来改换风格，格子裙往往只需要在格子的图案上动脑筋就能达到同样的效果了，这是格子裙最令カントク心驰神往的优点。

カントク的格子裙“狂热”是从 2008 年 C74 上发表的那本著名的『チェックしよっ』开始的，这是第一部以“check（格子）”命名的原创同人志，check 是个双关语，也有检查的意思，体现出别具匠心的命名思路。积累了不少经验的カントク已经不满足于单一格子裙的设计，而是将模特少女们的衣饰进行了全方位的“格子化”，以细腻的笔触描绘了十多种格子图案，并尝试加上文字注释，从服饰文化的角度入手向读者们传递格子图案的魅力。在这本原创志里值得注意的是カントク不仅邀请了 8 位圈内好友与自己共同创作格子题材，还首次引入了原创角色作为模特，设计了ひろみ、けい和かんな三姐妹，根据三人的年龄设定了不同的着装风格，黑长直的大姐ひろみ略显成熟稳重，格子配色为黄黑相间的领口；二姐けい留着飒爽短发，生性乐天好动，配以红黑格子



剥去哗众取宠标题的噱头，最大的卖点还是人设和插画，结果还是与『等等，藤森君！』殊途同归了。这对カントク而言当然不是什么坏事，他个人的名气越响约稿的出版社就越多。

2012年カントク受GA文库之邀为人气游戏『神曲奏界』的其中一个小说版本绘制插画。『神曲奏界』现共有7个小说版本，由官方人设原案神奈月升领衔，另有包括カントク在内的6位画师同步作画。这也是一次非常愉快的合作经历，为了特别照顾カントク超高的人气，GA文库方面还特别为他出版了一本『神曲奏界』的ONLY画集，使得カントク的画集增加到了三本，对于一个还不到30岁的画师而言，出版了三本个人画集已经是非常值得骄傲的成绩了。这还没有算上Galgame方面的一系列出版物，2011年9月カントク在百忙中抽空为CUBE画完的第二部作品『your diary』隆重上市，这是カントク第一次挑战独占原画，并一如既往的获得了满堂喝彩。可惜他毕竟精力有限，『your diary』上市后就再度淡出了CUFFS的原画阵容，专心画插画和同人去了。CUBE第三作『倉野くんちのふたご事情』换由兼清みわ独占原画，不出意料地关注度马上大打折扣，CUBE的玩家似乎患上了严重的カントク依存症……

裙以彰显其活力；三妹かんな安静内敛，年龄尚幼的她适合穿着可爱的浅色格子吊带衫和与粉色双马尾发色相近的粉色系格子睡衣。童心未泯的カントク还特意加画了1P的小漫画表现姐妹三人生活中欢乐的场景，看后让人忍俊不禁，颇有点南家三姐妹的气氛。此后基本上每年5年目都会发表1-2本格子主题同人志，カントク笔下的内容从内衣、帽子、领结、围巾、披肩、长筒袜、毛线衫、衬衣、裙子，到成套的连衣裙、睡衣、修道服以及和服，无所不含。使用到的各种主流的格子图案如方条格、苏格兰格子花呢、菱形格、组合格条、复古的千鸟格等不下二十余款，搭配当季国际知名品牌时装的流行款式，可以用眼花缭乱、美不胜收来形容。图片虽美，不过细细想来，这么漂亮的设计都出自一个年轻男性画师之手，国际时装界优秀的男设计师十有八九是娘炮和基佬，照这么说カントク不是个基佬那至少也是个变态才对。

不知是カントク的变态感动了上苍，还是上苍有意将カントク进一步往变态的道路上推。2010年一部名为『变态王子与不笑猫』的轻小说的插画最终花落カントク。如果把同人、插画和原画三项工作做一个排序的话，插画工作第一，同人事业第二，游戏原画只有排第三，カントク最为看重的还是给杂志供稿和为轻小说画插画。在一部不算特别成功的『等等，藤森君！』后，他总算等到了良机。合作的对象是第6届MF文库J最佳小说得主さがら総，作品的底子不错，カントク的加盟则使小说被附上了化腐朽为神奇的魔力，因为就在半年前后者刚刚发售了个人第一本画集『足迹』，以爆棚的人气创造了连续增刷8版的神话，一跃便成为最炙手可热的画师之一，仿佛只要有カントク的加盟画什么都能大卖一样。事实也的确如此，『变态王子与不笑猫』单行本第一卷在2010年10月推出时也一举刷新了MF文库J有史以来小说单行本第一卷的销量纪录。其实仔细阅读过小说就不难发现，『变猫』本质上还是一本卖角色卖属性的平平无奇的作品，既没有任何颠覆性，也不具备渐入佳境，后程发力的潜质，



HENTAI KANTOKU "未完"的结语 EPILOGUE

由于篇幅的关系，本文已经进入了尾声，还有更多关于カントク的内容会在最新一期『二次元画刊』上刊登。要让笔者用一个简单的词汇来总结カントク的话，那一定是"未完"二字，他还只有28岁，就像笔者在文章最初所说的那样，一个对于画师而言远未达到黄金期的年龄，这就意味着カントク的身上还存在着很多未知的可能性，就像他现在已经征服了Galgame、轻小说和同人三方面的受众，但谁又能预测カントク何时会不会在一般向游戏和动画两大平台上一显身手呢？事实上由他担任角色原案的魔法少女新番『Magical Suite Prism Nana』即将在10月档里播出，作品本身由一部同名小钢珠游戏改编，看来カントク已经在新的领域中迈出了关键的一步，那么他的下一个舞台又将会是在哪里呢？▲

KI THE HENTAI PRINCE

恬静可人 初音静态手办欣赏

■提供/E2046 ■责编/如月千华、jedi ■美编/迷梦







信息

初音
售价：RMB 811.74
VIP 价：RMB 754.92
产品编号：PF7533
系列：Vocaloid
高度：15.50 cm
重量：1.41kg
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/17586
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/17212

不同于以往鲜亮明媚明星般的各种造型，Miku 这次大转换，变身为一个恬静柔美又不失时尚的淑女 Miku，让葱粉领略到了另一种风情。

本作是今年 WF 中超人气作品之一，展会上白膜亮相已经让众多粉丝心痒不已，取得了非常不错的销量，携此热潮，Gathering 火速推出了这款涂装完成品，五官精致，贯彻可爱风格。

舞台上形象百变的初音，静态一面也独具魅力。一袭小清新偏淑女装扮却因曲坐在小椅子上而不能看到装扮全貌，不过这足以看出精巧透着时尚清新的风格了。鞋子的搭配给人感觉整体十分完美，充满恬静气质，与充满元气的一面相比，判若两人。

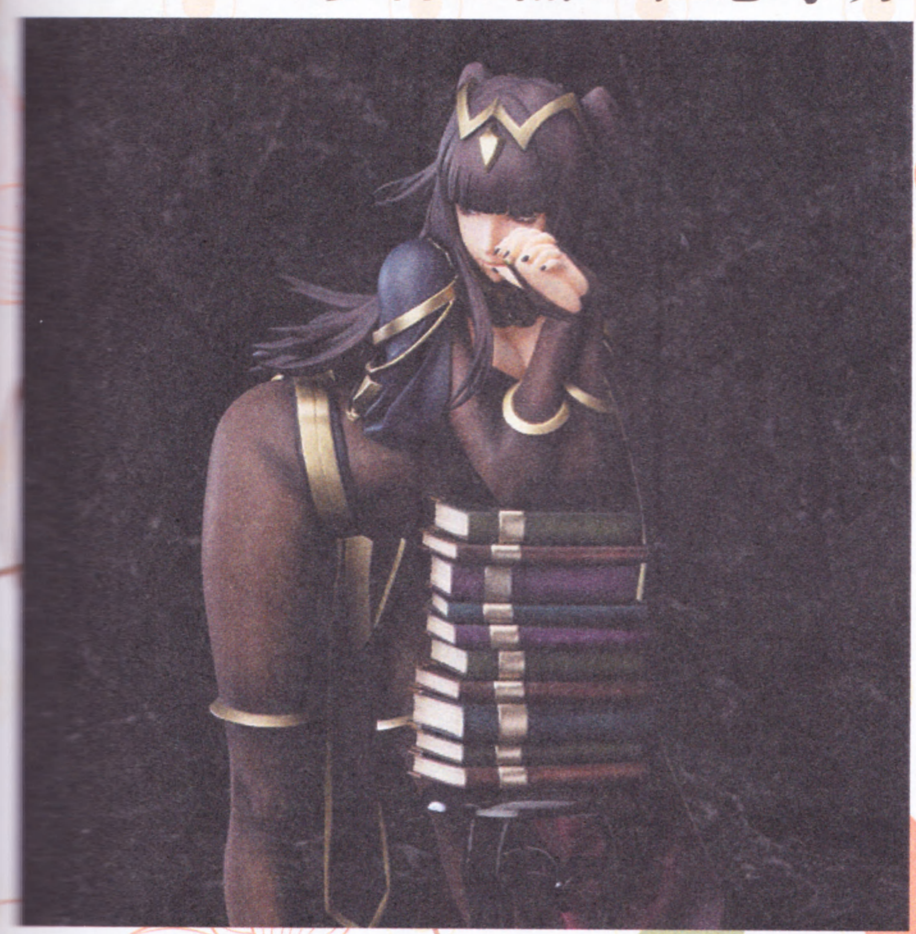
招牌的双马尾采用浅水绿色涂装，杂柔着浅黄色，长发柔顺垂下，披在背上，沿着椅子背面而下，然后散落于地却毫无凌乱之感，与地上反光影子相接，有种落地无声静好如初之意境。平时的菱形发带换成了两根红色长丝带，在双马尾上绑成一个精美蝴蝶结，丝带内侧还绘着细细花纹，亮点频频增加，从头饰到衣服裙子到鞋子，其中细细欣赏就会发现各种精美细节，令人欣喜。

一个安静可爱的女孩子形象呈现眼前，一手抱着棕色泰迪熊紧靠着小椅子，头低垂，双脚曲起缩到椅子上，虽然由此而带来绅士角度牵动视线，不过各位，想窥见胖次自觉面壁去吧，Miku 可是穿了安全裤滴。（笑）

刘海面相精致，明亮蓝色双瞳清澈无暇，小嘴微张，好似正要喝另一手搅动着的放在腿上的饮料，又似在发呆，整个表情很单纯很呆萌。整个人都蜷缩成一团，此情此景我见犹怜不禁让人升起了保护欲。除造型外，椅子和棕熊等让作品华丽度上升了不少，上色饱满精准，细节逐一呈现，同时也将初音恬静可人的一面诠释得更加完美。

火焰之纹章：觉醒

莎莉亚黑丝性感手办



『火焰纹章：觉醒』是由 Intelligent Systems 开发并由任天堂发行的 3DS 平台 SLG 游戏，也是火焰之纹章系列的最新作。这款莎莉亚的性感造型手办就是来自其中的登场角色。比例 1/7，全高约 20.5cm，预定今年 12 月推出。

手办虽然整体因角色为诅咒师而略显暗沉，不过却不妨碍其魅力。暗红色骷髅头就在脚边，妖艳的面容上眼睛充满邪气，飘忽的眼神散发着魅惑，双手支撑在魔法书堆上，身体前倾姿势，重心的转移则让斗篷全部倾斜一边，服贴的黑色连身紧身衣以近似黑丝的效果展现出身体曲线，毫无赘肉的销魂小腹一览无遗。重点是性感的臀部与修长的腿部线条，配上黑丝真是赤果果的诱惑有木有！绅士们，对钱包君攻守战的最后考验到了，可千万要坚持住啊，咦？这么快就阵亡了 ~~(笑)





信息

- **莎莉亚 (PVC)**
- **售价：RMB 782.17**
- **推广价：RMB 703.95**
- **产品编号：PV3777**
- **系列：火焰纹章**
- **高度：20.50 cm**
- **重量：1.15 kg**
- **部件数量：1 件**
- **比例：1/7**
- **制造商：Good Smile**
- **网购地址：http://www.e2046.com.cn/product/18449**

信息

- **黛丝 (PVC)**
- **售价：RMB 706.03**
- **推广价：RMB 635.43**
- **产品编号：PV3807**
- **系列：Tony 女角色系列**
- **高度：25.00 cm**
- **重量：1.45 kg**
- **部件数量：1 件**
- **比例：1/6**
- **制造商：寿屋**
- **网购地址：http://www.e2046.com.cn/product/18519**



Tony2013 年最新手办

神秘蝴蝶妖精黛丝



一看这脸型，各位肯定知道这是谁的手笔啦，没错，这就是 18X 绘师 Tony2013 年最新的手办原型：神秘的蝴蝶妖精，比例 1/6，约高 25cm。

手办正式名为“Tony 女主系列「和平使者」DAISY”，DAISY 音译为黛西，在这里也译为黛丝，在日文中可以翻译为“雏菊”。

造型栩栩如生，以美丽蝴蝶妖精造型呈现，黑长直加上萌气双马尾，甜美的脸型与笑容加上可爱的 V 字手型。外形承袭了 Tony 老师的一贯风格，呈现清新风格，包括颜色运用也是清新靓丽，整体上色到位细致。还有亮点也一如既往的够绅士，你以为小编会告诉你有蝴蝶结的地方都是诱人风景什么的么……

服装设计得轻纱飘飘，其中大量透明材质的运用（当然，小 KK 还是有所保留的）更是突显了那份轻飘感，呈现出妖精的自然轻盈气质，值得一提的是这华丽的蝴蝶翅膀同样是以透明材质制成，淡淡的渐变更显得晶莹剔透，而翅膀纹路更是精美异常。▲



5分钟de个性战斗力——浅谈泡面番

■ 文 / 多魔
■ 责编 / 如月千华、jedi
■ 美编 / orangec

前言

最近的日本TV动画业界可以用风起云涌来形容。原创动画的新浪潮、3D应用的常态化、ROTOSCOPE的全新应用等，使得人们一边在感叹比以往更加纯粹的商业操作使动画变得更加无趣的同时，又目不暇接地看着一个又一个话题事件的发生。比如最近说恶之华的“8帧动画”（真不知道谁想出来的这说法）和片尾毒电波事件啦，巨人由于原画人手不足在推特上广招STAFF啦（“巨人原画爱玩推”），还有身为堂堂泡面番非网络系（这里的网络系并非指WEB系原画人，而是网络映像作家）动画麻雀酒店居然出现了让人咂舌的大面积作画崩坏，堪称今年上半年最惨不忍睹的业界事件之一。

近年来泡面番的发展势头可谓迅猛。在『秘密结社鹰之爪』、『搞笑漫画日和』和『甜甜私房猫』等作品接连获得成功后，泡面番数量急剧上升。拿关东地区的数据来说，2011年共有6部5分钟动画在关东地区放送，2012年8部，到了今年年初居然有11部之多，可以看出，业界人早把风向标插在了泡面番的上风向，已经开始大刀阔斧地前进了。而为什么一集讲不了什么东西的泡面番会突然流行起来？泡面番的优势又在哪里呢？接下来就让笔者来简单谈谈自己的观点。

越来越短的TV动画

大家都知道，动画的一季度是以 12 或 13 话为单位的，根据具体情况的不同，也会出现有 11 话的情况。在早期中，大多动画都是按照 13 话为一季，最少拍摄两季的标准来制作的，只不过早期没有分季制作这种概念，不论是两季还是四季，所有的话数必定是连在一起制作的。就算是理念先进的『装甲骑兵波特姆斯』，也只是通过舞台的变换来作为“换季”的标志。而且我们看到的一般早期动画特别是 80 年代和 90 年代以前的动画，大多都是 26 话以上。即便是因为收视率低迷而遇到了腰斩的情况，总话数一般也在 20 话以上，比如说 1985 年仅放送了 22 话的『超攻速加尔维昂』，一开始也是作为半年番投入制作的。

那个时代的动画，基本都把主力战场放在了收视率和玩具市场上，直到 OVA 时代到来后，商人们才渐渐开始了新的觉醒，而即便是 OVA，真正大卖的也少之又少。对比 OVA，TV 动画单话投入的实际人力资源要小很多，虽然那个时代的作画材料和摄影设备都不便宜，但靠着佐佐门信芳等速攻原画的“简单作画”和霸气的连续一人原画担当，动画在牺牲了部分质量的情况下节约了下来。简单作画是什么意思呢？大家可能还记得『夜明前的琉璃色』里的卷心菜——这在现在看来似乎有些丧心病狂，但是这和当年虫 PRO 用 2000 张原画加动画打江山一样，这些追求“极度简化”的行为在当时拯救了业界。

随着人们对画面欣赏要求的提高以及新媒体载具的出现，动画单话制作成本提升的同时，商人们也嗅到了新的商机。进入 90 年代，动画开始“缩短”和“分期制作”。缩短可以减小动画的一次性投入，而分期制作是视作品的人气、受欢迎程度来决定是否进行续作的制作。如果受欢迎，那么就到榨干剩余价值为止；如果不够受欢迎还可以及时止损，这实际上和美剧的做法十分类似。在这种大背景下，单季番开始兴起。90 年代的单季番还是以 12、13 话居多，比如 12 话的『生化体』，13 话的『铃音』。而像『性感指令』这种 8 分短编动画，『南海奇皇』这种 15 分动画，也接连问世。到现在为止，包括网络放送的动画在内，11 话的单季番，15 分钟的 MMD 动画，5 分钟的泡面番都已经成为了人们司空见惯的“成本压缩形式”。有人甚至半开玩笑地提出说，今后的 TV 动画会越来越短，明年就变成一季 9 话，后年就只剩 7 话了。虽然是玩笑话，不过也暗暗揭示了动画业界这些年来的发展趋势。

『秘密结社 鹰之爪』——摧毁障壁的一击

泡面番，我们一般也称为 5 分钟动画。时长在 5 分钟以内，扣除 OP 和 ED（有些没有 OP）的时间，一般时长在 2 分 30 秒到 4 分之间。之所以称为泡面番，也是和动画本身的时长有关系。



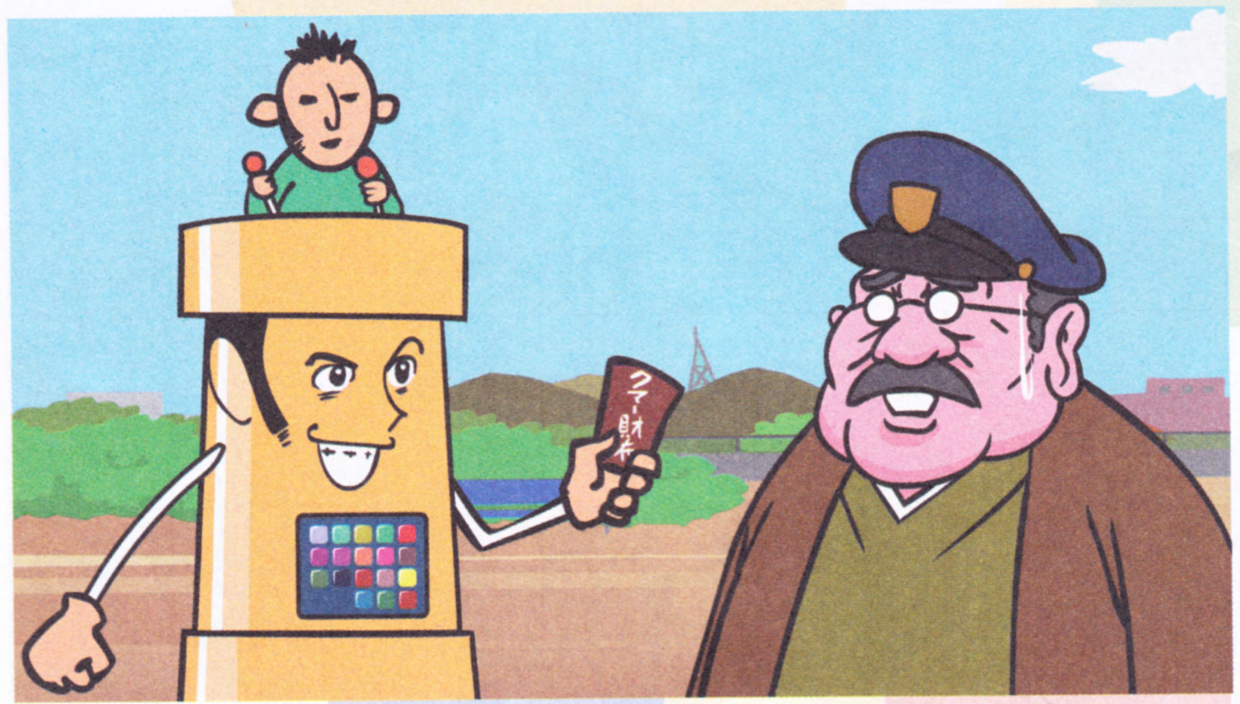


15 分钟的『南海奇皇』



▲ 8 分钟动画『性感指令』







▲『CATMAN』

实际上，在传统动画业界早早地开始推崇“单季番”的低价高效模式——如名作改编、名人噱头、低投资观望的时候，5 分钟动画的领域长时间以来却几乎无人问津（之后会提到大地丙太郎的一系列作品，可惜那个时候还没有看到成效）。可能是大家觉得这种尝试过于冒险，毕竟短短 5 分钟时间，要讲故事的话，故事还没有展开就已经结束了。概念动画或者是艺术动画可能还好，但是 TV 动画这样做能否达到效果，大家都会对此持有疑问。

这也许就是很多传统动画业界人无法突破的障壁之一，最终让他们突破这层关卡的，是网络映像作家。

网络映像作家，包括 WEB 系动画人，之于传统动画业界来说，都是颠覆性的、BUG 一样的存在。无拘无束的制作方式，随心而动，有想法就能使用软件事先观看效果，再决定下一步的制作方向。网络映像作家一般都有抽象的演出意识和大胆的演出想法，而 WEB 系动画人则完全打破了传统的原画方式，更加重视对时间的操作，他们用 FLASH 画设计稿，用 FLASH 作画，用 FLASH 边观看边调整律表，用略显粗糙的线条勾勒出强有力的动作。他们是短篇动画的专家，虽然风格各不相同，但他们的厉害之处就在于能在极短的时间内把自己最好的一面及时且恰到好处地展现出来，这是这个时代赋予他们的优势。

在他们之中，蛙男商会的 FROGMAN 是相对很传统的一个。

前半辈子一直在电影的摄影班度过的他，直到新世纪的钟声敲响的时候，都还完全不知道 ADOBE 公司是什么，ILLUSTATOR 是什么，FLASH 又是什么，直到看了青池良辅的『CATMAN』，才对 FLASH 产生了兴趣。『CATMAN』是他人生的一个转折点，给了他一个巨大的惊喜，让他发现原来即便是这样的动画也可以做得很美丽，也可以拍得很电影啊。FROGMAN 是电影爱好者，尤其热爱喜剧，他的脑子里有很多喜剧创意。受到『CATMAN』影响的他，开始使用很老版本的 FLASH，尝试自己一个人做起了动画。这么一个和传统动画基本无缘的人，居然用一部作品就改变了传统动画业界人的思维模式，这实在是令人难以想像的事情。

这部作品就是再传统不过的 FLASH 动画『秘密结社 鹰之爪』。

标准的 FLASH 动画的圆滑粗线条，标准的 FLASH 动画的张数，极短的时间，却极其平滑的人物动态，标准的 FLASH 动画的大量静止绘，使这部动画看起来不免有些寒碜——因为看起来这就是一部普普通通的 FLASH 动画，无论是人物层和背景层都十分朴素，所以连镜头的运用也都朴素得吓人。

但是，FROGMAN 用自己的喜剧细胞，将这种朴素 FLASH 动画的集合体顺利地转变为了充满笑点的演剧。凭借着自己对时间敏感（并非作画的时间感）、台词的呼吸的掌握，凭借着充满趣味的设定和脱线但不超出人类理解范畴的人物演技，演出了这部作品。只要找到了这条境界线，便是不温不火，恰到好处。

2006 年不乏优秀的动画出现，更有当年最红最火的『反逆的鲁鲁修』和『凉宫春日的忧郁』的存在，虽然所处分野不同，『秘密结社 鹰之爪』却在与其同样的人群和不同的人群中获得了不错的人气。无论从制作成本、人力使用、技术难度还有含金量来说，都远逊于传统的 TV 动画。但即使是这样的作品，同样获得了人们的喜爱。

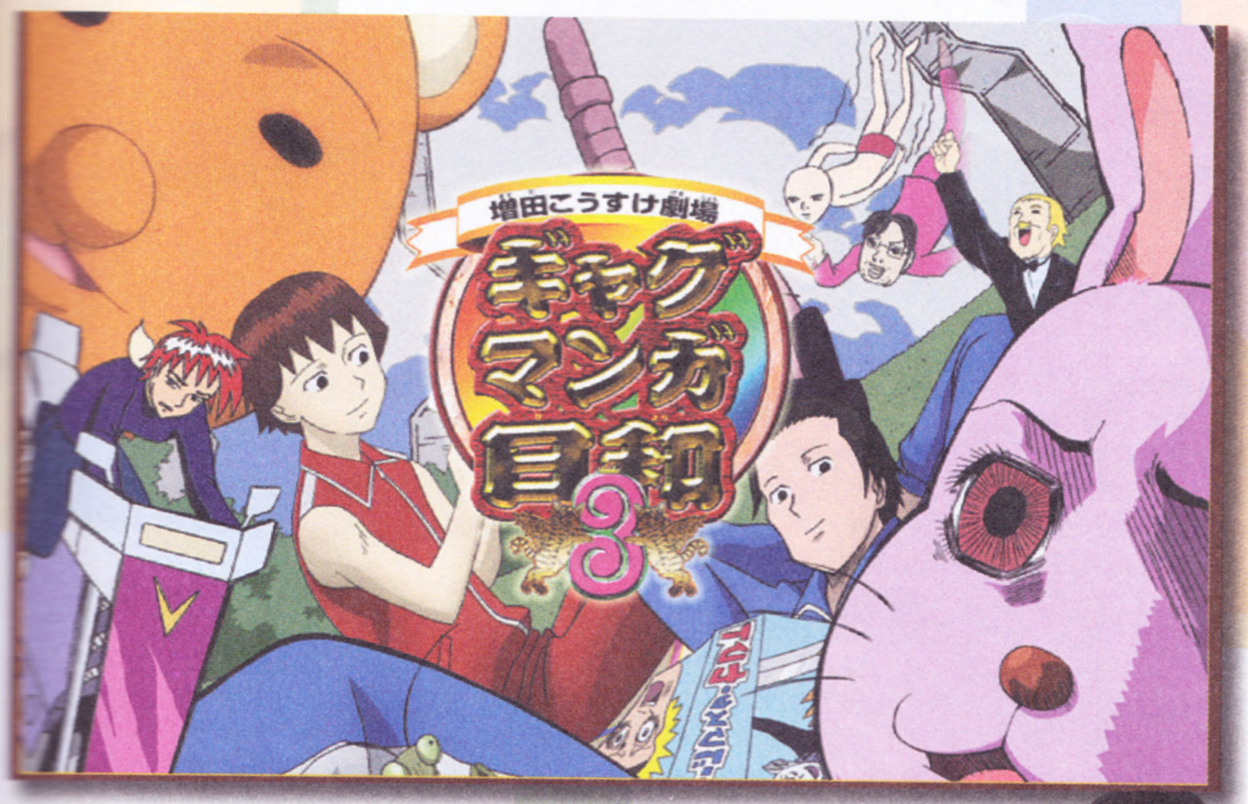


获得了人气，让人感觉“很容易就赚到了钱”——本来投入也就小，一旦受人喜爱，很容易就能填补投资后出现的空缺，就是这一点，刺激到了某些业界伟人的神经。

『秘密结社 鹰之爪』证明了成本低廉的 FLASH 以及 FLASH 风动画在动画业界中存在的价值，也使得一些网络映像作家积极地投入到了动画业界之中。这之后的『四畳半神话大系』的片尾映像、『High Score』、『灵媒先生』、『兔宝的悲惨日常』和『JJ 萌艺社』，到现在的『学活』，甚至不在 5 分钟动画中的『罗马浴场』等作品的继续出现，都说明了这一点。

除了网络系映像作家的大活跃之外，这一年还值得一提的是面还没泡好一话就完的超短篇动画『[illegible]兔』，这也是一部足以颠覆伟人的世界观的动画。比 5 分粹还更短小，但却更精干，更多捏他，更富有幽默感，即使是在深夜档放送也获得了巨大的成功。一季就是一部情景喜剧，唯一的问题就是实在太短。同样有趣的还有两年后的『火球』，一话短短两分钟，对机器人大小姐的塑造拿捏却恰到好处，也是让人眼前一亮的作品。





『秘密结社 鹰之爪』的成功给予了一些业界投资人很大的震撼。即使按照传统动画的制作方式来制作，5 分钟动画的投资也不过单季番的十分之一，更不要说超低预算的 FLASH 动画，其成本比当年狂气的低预算动画『CHARGEMAN 研！』还要节省，而且完全的一人制作就可以顺利赶上进度。这种 5 分钟的小品剧，不论制作好坏与否，只要定位准确，就是有市场的。而实际上，5 分钟动画如果按照传统动画方式制作，动画人工作量会大大减少，反方面也有利于动画制作本身的稳定，演出家的压力减小了，原画人的压力也减小了，甚至可以有充裕的时间让他们在可能的范围内进行自由发挥，反而会画出不少有意思的东西，比如今年在作画爱好者之中颇有人气的『漫研部』和『向山进发』。

FLASH 短篇动画在 TV 动画的分类中顺利地被大家所接受，这也告诉业界人，既然大家喜欢这样的轻松愉快的喜剧形式，5 分钟动画完全可以成为发扬风格的平台。他们需要做的，只是很好地控制这个“演剧”的过程与节奏，让它在 5 分钟内能有开端高潮再圆满地落下帷幕。然而大地丙太郎监督却比 FROGMAN 还早实现，不重视“画面上的演出”，没有太多的人物动态，重视人物演技和搞笑台词的短片，换句话说不就是“搞笑漫画”吗？如果要表现演出的话，那么就采用先期录音的方式，让声优作为主导，让对话更加风趣；而至于演出的话，分镜都不用自己切了，漫画本身不就是最好的分镜吗？在这种情况下诞生的，就是后来风靡一时的究极名作『搞笑漫画日和』。

相比起『秘密结社 鹰之爪』来说，『搞笑漫画日和』虽然大多也是以定格镜头角色特写切换为主，通过相声式的推进来博得观众笑声的动画，但一是日和本身固然也很简陋，却已经是按照传统 2D 动画制作的动画了，OP 里动画师马越嘉彦的作画更是使得动画本身在素质上有可圈可点；二是漫画本身角色令人惊异的动



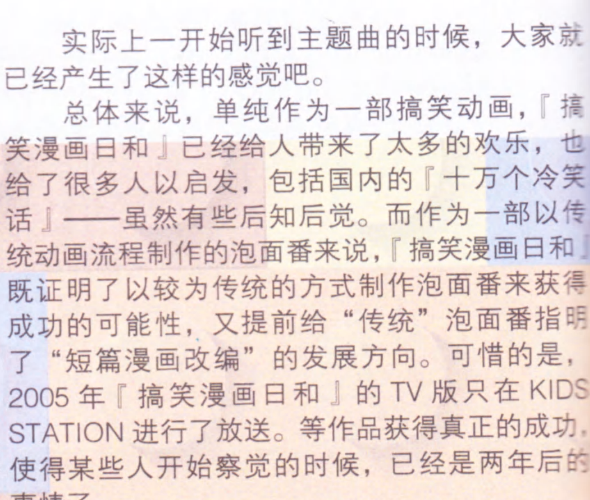






作和奇葩的表情演出正好对上了同样爱好夸张怪异的人物演技的大地丙太郎的电波，所以大地完全是不画分镜，按照漫画放开手在做。其中加入了各种人物奇怪的动态，并用各种奇怪的时间感觉演绎了出来，这些已经是作为“传统 FLASH 动画”的『秘密结社 鹰之爪』所无法做到的事情了。做日和也许确实只是大地丙太郎个人兴趣所致，但是我们看的时候，就会去邪推，『秘密结社 鹰之爪』是不是也应该算是站在传统搞笑动画的延长线上所形成的作品形态？当然有人会说，『搞笑漫画日和』本身不也应该是站在『性感指令』和『浦安铁筋家族』的延长线上的作品吗？没错，只是它们没有获得这么大的成功而已。『性感指令』还是 8 分粹动画，而『浦安铁筋家族』就已经是一个“差不多 5 分粹”的作品了，如果当时能获得巨大成功的话，伟人们觉醒的时间大概又会提前了。

日和作为 5 分钟动画有很多“传统”存在，但不传统却是日和在商业上获胜的关键之一。如果说走搞笑路线是因为成功经验，那么选择增田的『搞笑漫画日和』作为原作并且选择将这部漫画做成 5 分钟动画，只能说是大地的直感了。『搞笑漫画日和』本身是由一个个短篇故事构成的，但是作为 5 分钟动画每个故事却并不短，这个问题如何解决？大地丙太郎的选择是，在必要的地方摒弃自己一贯坚持的搞笑原则——相声式的“呼吸法”，特别角色连续说话的时候，在原本需要停顿的地方不给观众吸气的时间。在音声编辑时提高语速，把呼吸的间隔放在吐槽和被吐槽之间，而吐槽的部分则一气呵成。这种高速机关枪式的吐槽方式，配合上角色扭曲夸张的行为方式，形成了『搞笑漫画日和』的独特的空气。



实际上一开始听到主题曲的时候，大家就已经产生了这样的感觉吧。

总体来说，单纯作为一部搞笑动画，『搞笑漫画日和』已经给人带来了太多的欢乐，也给了很多人以启发，包括国内的『十万个冷笑话』——虽然有些后知后觉。而作为一部以传统动画流程制作的泡面番来说，『搞笑漫画日和』既证明了以较为传统的方式制作泡面番来获得成功的可能性，又提前给“传统”泡面番指明了“短篇漫画改编”的发展方向。可惜的是，2005 年『搞笑漫画日和』的 TV 版只在 KIDS STATION 进行了放送。等作品获得真正的成功，使得某些人开始察觉的时候，已经是两年后的事情了。



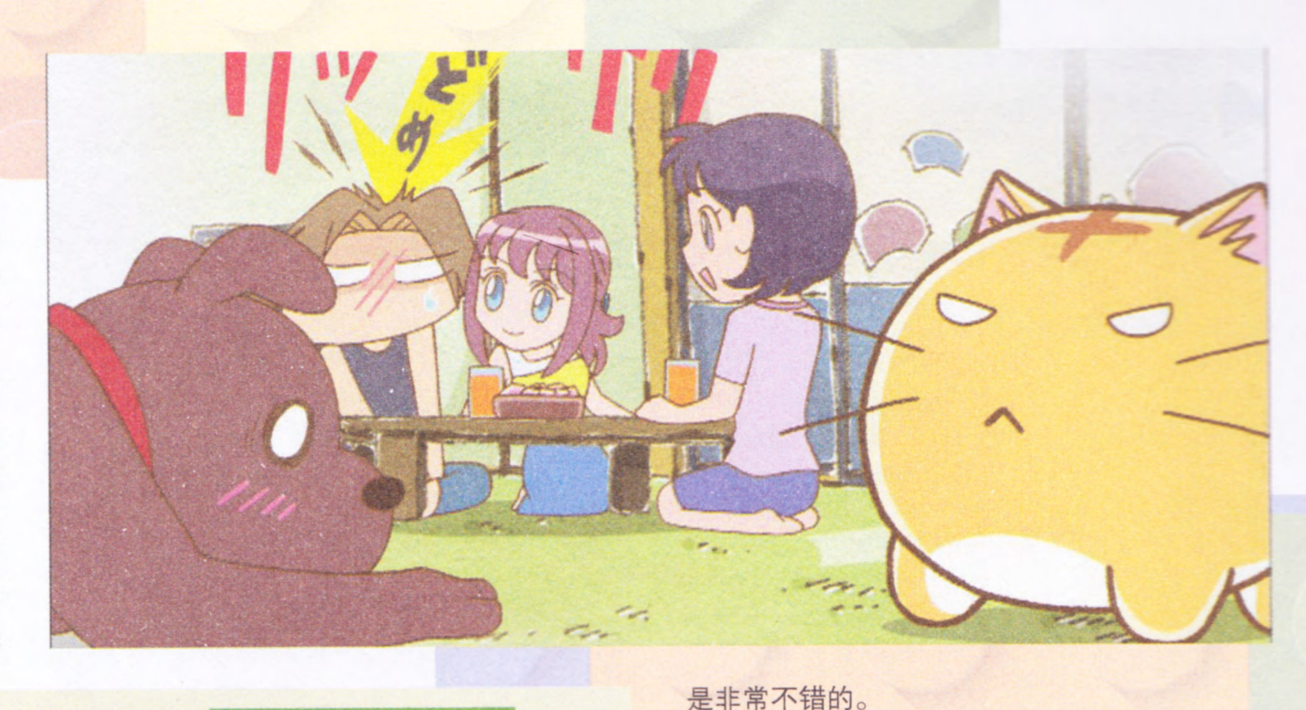
散发治愈气息的“泡面”

按照传统动画和网络动画的分类来看，『搞笑漫画日和』和『秘密结社 鹰之爪』确实地代表了两种不同类别泡面番组的早期形态。不过从体裁上来看，这两部作品都是走的很纯粹的搞笑路线，这固然证明了搞笑泡面番发展的正确性，但似乎也告知着泡面发展的局限。而同样身为短篇漫画改编作品的『甜甜私房猫』则证明了泡面的另一种可能性——以萌系角色为卖点的治愈系短篇动画同样拥有市场，虽然那萌系角色只是一只猫。

话是这样说，但是『甜甜私房猫』动画化的成功可以说是相当稳妥的事情。和日和一样，『甜甜私房猫』的原作也是短漫，而且是彩色



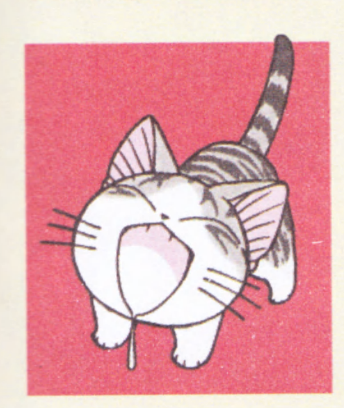
短漫，也是属于演出家需要去“竭尽所能追求原作的还原”的作品。『甜甜私房猫』本身是人气极高的作品——对于小起形象塑造的成功，已经使得这部作品在海外也获得了相当的影响力。时而可怜、时而顽皮、时而胆小、时而赌气的满身萌点的萌喵小起的形象，无疑是本部作品动画化成功的一个重要砝码。『甜甜私房猫』原作漫画一话的内容没有日和那么来回玩吐槽那么复杂，一般也就是将近 10P 的内容，分镜稍微切细一点儿的话，对于泡面番的一话来说这么多情报量应该是比较合适的。能看出 PRODUCER 也是经过了深思熟虑才决定动画化的这部作品。另外值得一提的是，ADHOUSE 本身的演出家在还原漫画演出上也是很有一手的。之后『花牌情缘』中的某一些分镜，就是那话的分镜担当大胆地取漫画之所长，直接参照漫画原来的构图画出来的，演出的实际效果是非常不错的。



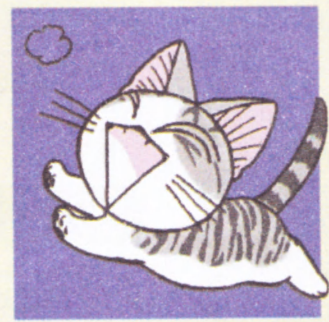
也许是受到『甜甜私房猫』的影响，之后以动物为中心的相关泡面番也渐渐地多了起来。『胡子小鸡』也好『吸血猫』也好，无论风格如何，卖萌和治愈总是必不可少的。甚至连大地丙太郎也开始做起了轻松治愈的『佝偻猫』和『嘟嘟猫』。没有一惊一乍的“日常”的大地演出，意外地让人身心舒畅。

以描写人物角色为中心的纯治愈系泡面番的集中出现，相对来说就要晚一些。去年的『HAITAI 七叶』和最近的『向山进发』就是很好的例子。在之前的各类作品中，往往是在让治愈系角色登场的基础上，主推轻松搞笑的元素，包括『黑塔利亚』也是如此。毕竟，像『HAITAI 七叶』一样的治愈系作品更强调的是一种氛围，如果在短时间内没有很好地把氛围渲染出来的话，往往只会落入无聊的圈套之中——也有很多人觉得像『悠悠式』这种略带笑料却让人笑不出来的治愈作品就是一种无聊。所以选择像『黑塔利亚』一样的方式来征服观众，也是比较明智的。

Chi's Sweet Home

















四格主流——值得期待的势力

相信很多人在看过『阿兹漫画大王』和『幸运星』之后，就对四格漫画改编动画不再抱有任何疑问了。只要把一个长番组分成好几个小环节，然后用有趣的日常对话连结起来，二十来分钟也就是一晃眼就过去的事。最近的四格改的正常时间的 TV 番组也越来越多，如『摇曳百合』、『爱杀宝贝』还有『悠悠式』都是其中的典型。既然一开始就需要对时间进行合理分割，那么为什么不让它在时间上缩短，用动画去主动适应四格漫画本身的节奏呢?

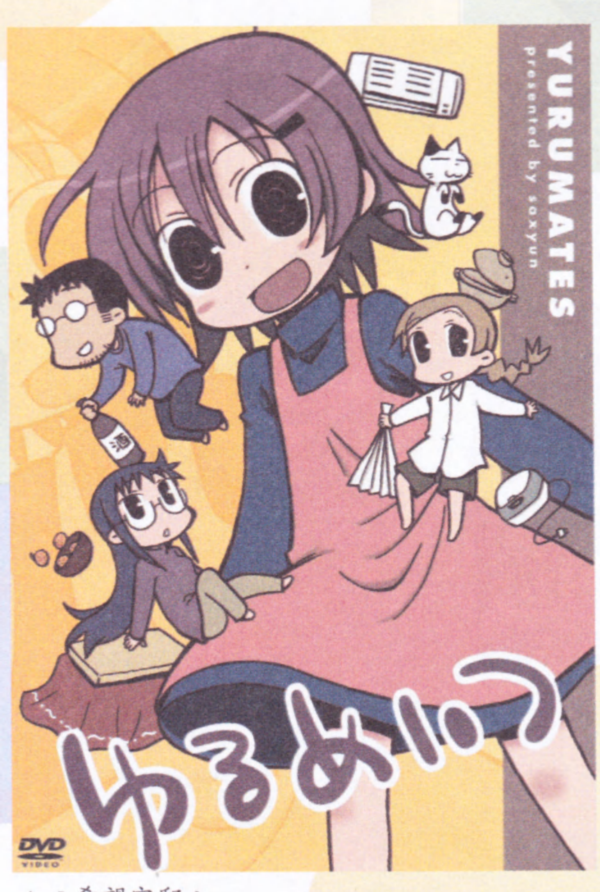
这是某些业界人在看了普通的四格改编动画之后产生的想法。如果把这些动画都改成 3 分钟的话，那正好可以很好地把握 4 格故事的整体流向，并且还能顺利收尾而显得不突兀。搞笑系的 4 格漫画暂且不论，偏日常系的 4 格完全可以往这种路线发展。

不管是不是率先看到了问题的所在，竹书房是第一个去做了。虽然一开始并没有走 TV 动画的路线而是做了 OVA——并且是典型的 WEB 系风格，这部动画就是『希望宅邸』。反正是 WEB 系了就不走 TV 路线，我就卖 DVD。依靠不知哪里来的这种"任性"，『希望宅邸』的初次动画化算是不过不失。退一万步来讲，用网络映像作家的方式来做日常系"轻搞笑"动画，人设风格无法满足萌豚，作画无法满足作豚，演出无法满足所有人，而要想只靠台本取胜，那是难上加难的。好在『希望宅邸』还是一个"该脱力时就脱力"的作品，加上投入本身就小得不行，所以砸进去的钱还是轻轻松松就卖了回来。之后『希望宅邸』也是乘着小胜一路追击，在 TV 动画化的时候我们发现，果然还是传统萌系的风格更适合这个故事。

最近，4 格漫画的改编作品迅速成为了各类泡面番的主力，无论是同样身为日常系的『森田小姐是无口』，还是卖女性向的『和殿下一起』；略小清新的『竖笛与双肩包』，还是充满吉田玲子幽默的『漫画少女』……仿佛只要是 4 格，就随时有被改编的可能一样（笑）。当然，究其原因还是两个字——适合。不仅仅是由于信息量上容易控制，更是因为本身大多 4 格就是轻松愉快的主题，也符合了泡面番的要求。从今往后，也会有更多的 4 格漫画被改编成泡面动画吧。

不过这么说的话，某个笔者一直很在意的 4 格漫画是不是也有动画化的可能呢？就是某个红色的家伙能把脑花从鼻子抠出来，他的基友蹬着自行车翱翔在宇宙的漫画……嗯，希望某大光头有天能够喝醉酒点个头啥的……





▲『希望宅邸』



▲『竖笛与双肩包』





▲『森田小姐是无口』

为什么需要泡面?

泡面番综合来说有以下几个优势：

优势 1、投入小，风险小。

泡面番本身单话时间极短，如笔者先前所述，即使按照比 TV 动画稍高的标准制作，也比普通的 TV 动画要省钱许多。更何况部分泡面番还是成本低廉的 FLASH 以及类 FLASH 风格制作。而投入小的话，即使出现赤字，相对来说损失也会更小。

优势 2、制作周期短，获取回报快。

从现在泡面番的发展趋势来看，要么是原创的网络动画，要么是人气漫画改编作品，体裁大多以轻松娱乐的搞笑作品为主，因此和普通的 TV 动画特别是原创 TV 动画相比，其企划时间是非常之短的。举例来说，『翠星』和『革命机』的企划都用了整整三年的时间，而泡面番制作和贩售的周期都非常短，所以可以在短期内回收成本，虽然可能回报上会不及大热 TV 动画那么大，但是在回避亏损的同时，还可以以量取胜，这是泡面番的优势。

优势 3、制作人手少，发挥空间大。

泡面番制作规模总体比较小，水平要求也参差不齐。拿原画来举例，不论水平高低，最低一人可以完成，最高也不过数人规模。FLASH 动画自然是监督一人主导，而即便是传统动画在泡面番上也可以实现一人的完全主导，一人同时担任监督・人设・分镜・一人原画，这样就可以从作画・演出・声优演技的各个层面把个人的风格淋漓尽致地体现出来。比如 IMA（伊藤晴斋）一人主导的『漫研部』，第 3 话开始就是 IMA 的金田系作画表演。而『JJ 萌艺社』的 ED 也是由 1993 年出生的天才动画人らっパル一人担当，虽然 ED 一人原画是司空见惯的事情（某奥光），但是能在 TV 番组里画出那样的超风格作画还真是不多见。



▲『JJ 萌艺社』

优势 4、实际工作少，质量易安定。

泡面番相对较长的 TV 动画来说，由于战线短，工作量少，也不存在经费问题，因此制作质量比普通 TV 动画更容易安定。先不提一些水平较高的番组，大多数的泡面番都是可以安心观看的。当然就在说这句话的时候『麻雀酒店』就跳出来用惨不忍睹的作画崩坏狠狠扇了笔者一个耳光，不过做到这份儿上已经是具有社会影响力的大事件了，虽然这事儿不是人设兼总作监草刈大介的错——上边的伟人因为觉得原作人设不够可爱而擅自改动原人设，并且拖了一班垃圾原画进作画阵。




▲『麻雀酒店』JJ 萌艺社

优势 5、轻松活泼，信息量少，容易接受。

泡面之所以被称作泡面的还有一个原因就是其营养的贫乏性，但是 5 分钟的时间讲什么营养也都是空谈，能够给人带来轻松愉快的心情是泡面番最大的功能。一般来说，只要不是超有病系引发人类狂热脑补的泡面番，或者是哪个作画出身的演出又在晒构图技巧的话（虽然那种东西也不大会有人注意到就是了），泡面番的信息量一般来说就是很少的。简单粗暴，喜闻乐见，偶尔自我中心晒晒趣味挥发一下汗臭，不用考虑太多，也不用等候太久，只用享受普通的乐趣。我想这应该是泡面番之所以为大家所接受的重要理由之一。

劣势 1、体裁限制，内容稀少，存在感稀薄，难成大作。

内容稀少，是泡面番优点的同时也是一个最大的软肋。加之体裁本身的限制，难以让人有记忆深刻的桥段出现，很难出现真正意义上的震撼人心的大作，而只能作为娱乐快餐存在。对于个人来说，大多数泡面番难以成为个人的代表作；而对于企业来说，泡面番能够带来的影响力也非常有限。

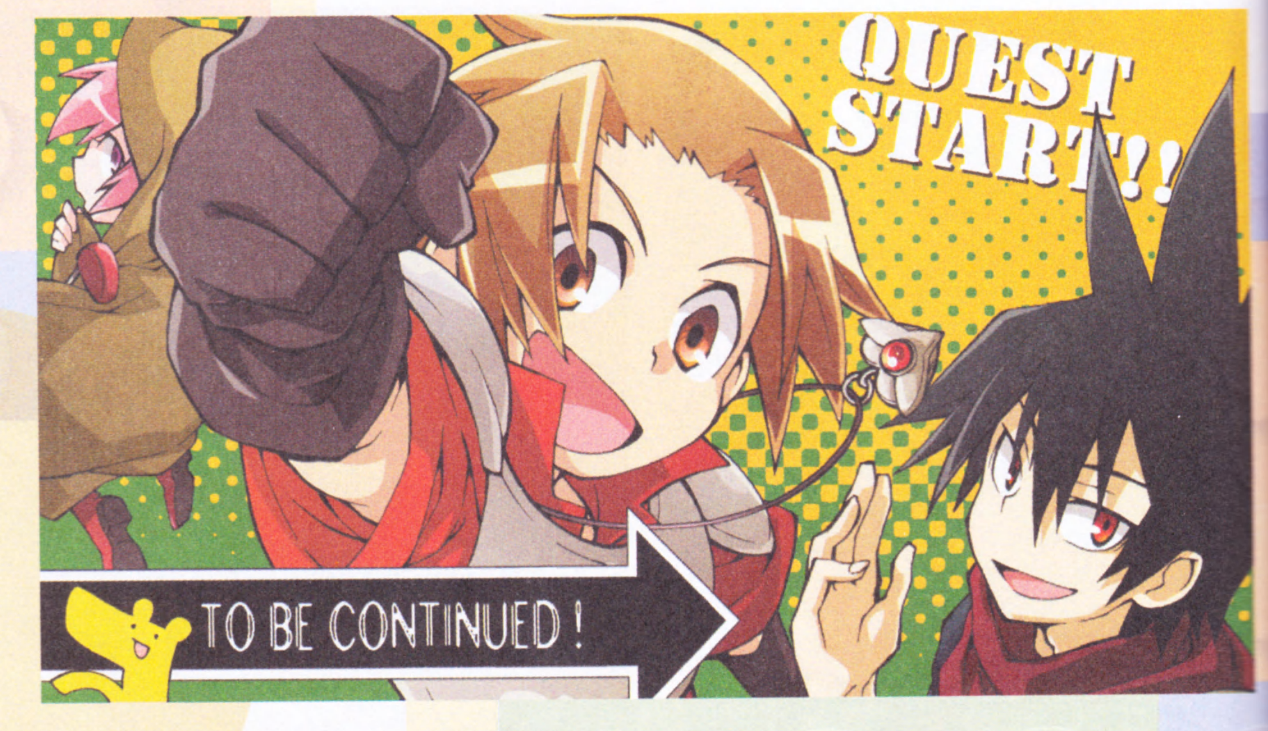
劣势 2、原创泡面番疲软，难以深入人心。

由于泡面番对于业界来说是一个“高效”的道具，所以高层的想法往往是借名作名气加上借名人名气制作短篇动画，最后商品化捞钱。而在泡面番这个类别做原创，往往是个受累不

讨好的差事，基本只有网络映像作家才会偶尔去做。而这些原创的 FLASH 动画，真正能够深入人心的少之又少。

以上是关于泡面番优势劣势之所在的大概总结。肯定有诸多不完整的地方，只是尝试在重要方面上大致做了一下归纳而已。其他比如方便资方参入，还有因为低预算造成低要求等，在这里就不多赘述了。

泡面番之所以就在现在如此兴盛，主要还是由于 TV 动画的一次性投入太大，产品销量偏低，资方入不敷出，于是寻求新的资金回收方式而引起的现象。虽然背后很功利，但动画人还是让我们看到了各种各样有趣的作品，这是最值得人高兴的事情。



这些泡面，你值得一看

今年的泡面堪称是史上最多，种类也最为繁杂。轻松无厘头的作品健在，清新治愈小作品接踵而来，外加超越人类理解的作品，从头到尾意味不明的作品等。在这里推荐给大家几部笔者认为比较有趣的泡面番组，可以作为茶余饭后的娱乐一看。

首先必须说的是宽叔的『战勇』。虽然宽叔一再发出隐退诈欺，虽然宽叔的『分形』成为了一个众所周知的笑话，但是我知道大家其实打心底儿还是爱着宽叔的。所以大家都十分期待着看宽叔继续秀下限……哦不，展现实力和手腕。老实说，宽叔的才能是不可否认的，『战勇』虽然是一部无厘头泡面番，却四处充斥着宽叔的本气。轻妙的节奏、适时的展开，时常让人觉得意犹未尽的单话结尾。这样看来，“5 分钟”才是宽叔的精华之所在。著名的 WEB 系 ANIMATOR 山下清悟曾经说过，“我觉得 5 分演出就是我的极限了”，5 分组合结成（爆）。纯粹开个失礼的玩笑而已，第一话 WEB 系沓名建一参加，记得要看哦。



然后是工房的『漫画少女』。最近工房的家伙真是活跃啊，到处都能看到那几个实力新人的身影。这部作品继承了工房最新一贯的风格，那就是超强的演技！从不吝啬对人物动态的描写，通过演技将人物的性格表现得淋漓尽致。虽然几乎是一直在动，但是却丝毫不会给人存在“多余的动态”的感觉。总之是非常元气的一部动画，值得一看。



接下来是每周一见螃蟹和乔帮主的『AIURA』。中村亮介 × 细居美惠子组合在剧场动画『被狙击的学园』之后正式结成，继续为大家带来飞散漫天的樱花和扭动的屁股。这片最大的亮点是 OP——当然不是说看完 OP 就可以跳片了。本片的搞笑段子稍微有点儿冷，但是对话沉默的停顿部分却非常有中村演出的特点——节奏不错。另外，无论作画、色调和场景构图都充斥着『被狙击的学园』玩上瘾的节奏。嘛，几个妹子小打小闹也是蛮有趣的。





最后一个是年度必看的正戏，让人类再一次被教到自己只不过是猴子的伊魔崎斋监督的『漫研部』，一部到处充斥着不明觉厉的水管工思维，越认真看越会处于状况外的动画。暴走的故事展开、暴走的捏他、暴走的演出和作画、暴走的声优演技，从管中就可以窥见 IMA 监督那执着到近乎疯狂的执念。据说 IMA 监督在制作本片时，对声优的要求非常之严苛，只要台词的发音与他的想像差了一厘米，他都会进行纠正。甚至还给大坪由佳提出了无理要求，要求大坪由佳发出“ぬ (nu)”和“ね (ne)”之间的音节——反正全篇都意味不明了还要求那么多干什么！超绝脱线作品，强力推荐。

除了这几部以外，『石田与朝仓』和『向山进发』也是可以一看的作品，前者虽然笑料略有不足但槽点满满，后者制作质量之高令人惊艳。泡面番不杀时间，有空就都看了吧 w



后记

随着业界利益的变化，动画已经是一短再短。而泡面好像就是这利益的极端一般，是终极的快餐主义产物。但这种快餐主义中又蕴藏着极端的个性，这往往是令人期待的，它们也确实为我们带来了接连不断的惊喜。当然，站在利益顶点不懂动画的伟人们也会时常带给我们惊喜，只不过是另一个层面上的惊喜。

还有一点不得不说的是，还真的有人只擅长这种时间仅够泡面的映像。他们不想像电影人一样演出，他们只想实现自己的美学。尽管他们已经在 OP・ED 的演出上干得很好，但是如果让他们真的去掌控一个短片的话，他们能做出什么样的东西呢？这是一个值得期待的点子。

但即便排除了这些值得期待的点，有些人的汗臭还是足以给我们带来普通的快乐的。而这个时代能够让人普通地感受到快乐的作品，已经不多了。▲

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 如月千华、jedi
■美编 / 迷梦

炎炎夏日，除了头顶上的太阳之外，还有火热热的夏日同人祭。今年的有 7 月 7 日ボーマス 25（THE VOC@LOiD M@STER 25），8 月 10 日起还有“斗争残酷”的夏コミ。对所有人来说，这两个月在各种意义上都是极好的月份！感谢同人祭们的举办，使得这月各位 P 主为了宣传自家要参的碟子都异常勤劳，近几日名 P 的新投稿不断，作为听众，大概没有比这个更开心的了。夏天就是要有海滩、西瓜和音乐啊（茶）。于是这次的月报，让我们先从最传奇 P 主——史上第一位 9 曲百万达成的自然の敵 P 的新投开始说起吧。

【IA】オツキミリサイタル【オリジナル MV】

番号：sm21259575 作者：自然の敵 P

首先这首中文译作“赏月独奏”的新曲依然属于じん的“阳炎 Project”，也就是说这首歌曲和他的前作一样，是属于拥有相同世界观的曲子。这次的主人公是目隐团成员 HIBIYA 和 MOMO，由于整个 project 的庞大架构，这里就不多说了，有兴趣的读者可以自己扩展阅读整个计划的详细设定。『オツキミリサイタル』作为继『如月アテンション』后的第二首 MOMO 曲，继续描述“红瞳”的故事，也一如既往地带有“中毒性”，据称主题叫做“双目放出光芒的故事”。对于一向关注自然の敵 P 的 fans 来说，最开心还是新曲中包括的新故事和细节处的新情报吧。还有这次的 PV 可是异乎寻常的可爱呢～





【M.S.S Project】M.S.S.Planet【アルバムクロスフェードデモ】全世界の皆、M.S.S.Planet てか CD !の初アルバム完成!ボーカロイド、

番号：sm21249909 作者：M.S.S Project

对于不关心游戏实况领域的一些读者来说，大概会对这个团体感到陌生。经常逛 Bilibili 站的可能会对大热的新超级马里奥 wii 游戏视频系列“血型不同怎么救公主”有些许印象。实际上这个由 FB777、KIKKUN-MK-II、あろまほっと、eoheoh 四人组成的游戏实况团体在去年 nico 举行的 niconico 第 5 回动画大奖获得了 3 项大奖。说起 niconico 动画大奖，因为有奖金奖励，对优质作品的确有着很好的推动作用，当然也有一些反面的影响，比如部分 mixer 或 PV 师开始向 P 主唱见收费等等……这个叫做 M.S.S Project（意为中二病团）的团体，它成立的初衷本就是 FB777 和 KIKKUN-MK-II 这两位为了宣传自己的原创音乐，现在终于有成品推出了。这张原创碟收录的不少电子风的纯音乐都曾作为重要的 BGM 在他们的实况视频中出现过。



NICO NICO

【初音ミク・GUMI(40㍍)】コトバのうた【オリジナルPV】

番号：sm21361625 作者：40mP

婚后喜得一子的40mP，近来曲中洋溢的幸福感越发不可直视。这首"话语之歌"主题是语言的交织形成了整个世界，演绎了爸爸妈妈儿子一家三口幸福的日常生活，完全是他自己的写照，所以也有评论说他一直不停"晒幸福"(*´∇｀*)。这首新曲是40mP将于9月发售的新专辑『少年と魔法のロボット』中的收录曲，全曲采用12名乐队成员现场演奏录音，管弦乐听起来气势氛围都特别出彩。专辑中还将收录『ドレミファロンド』、『春に一番近い街』等曲的重新录制版，是一张今年十分值得期待的专辑。









『KAITO v3』上弦の月『オリジナル曲PV』

番号：sm21360174 作者：黒うさP

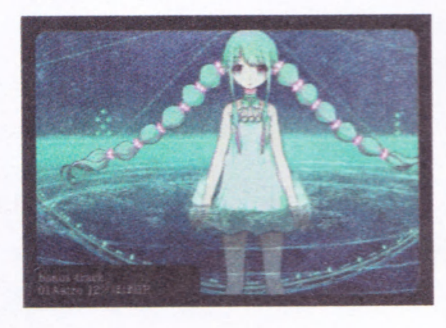
第一眼看见，还以为是去年投稿的『『MV』下弦の月「96猫×黒うさP」』(sm19481432)的vocaloid版，一字之差，但这首其实是与黒うさP名作『千本桜』(sm15630734)相同世界观，以kaito为主角的新曲，也是千本桜舞台剧中的用曲。舞台剧主演之一加藤和树在4月发行的个人7周年特别专辑『軌跡』中就曾演唱过这首，也曾收录在黒うさP自己的五周年纪念专辑『5th ANNIVERSARY BEST』中。这次投稿经过重新调整，由今年新发售的KAITO v3担任演唱，配上与千本桜同画师一斗まる绘制的精致画面，军服Kaito简直帅得日月无光，难怪不少弹幕纷纷喊着要嫁ww不过实际上曲子本身走和风路线，曲调略哀伤，副歌部分相当耐听，如果是看过千本桜舞台剧的读者，还能发现PV中不少和舞台剧互动的细节。



【8月14日全国発売!】アストロロギアの十二の刻印【クロスフェード】

番号：sm21259238

这张以十二星座为主题的碟将在8月正式通贩，ボーマス25先行发卖。这张集结了kaoling、かごめP、Nem、buzzG、卓球少年、乙P、くらげP、takamatt、キョトンP、卑屈P、Leggysalad、ぼーかりおどP (noa)、ほぼ日P十三位风格不同P主的制作班底华丽至极。根据每个星座谱写的原创曲也十分有新意。Nico上为了宣传投稿有两首：buzzG的巨蟹座曲【初音ミク】A.I.210【オリジナル！】(sm21251686)和Nem的双子座曲【鏡音リン・レン】紅白曼珠沙歌【オリジナルPV】(sm21224111)。特别是后者由于其花魁的爱恨情仇主题和其冲击性的结尾而备受好评。Nem在主米中对鏡音リン大发花痴也是亮点之一(笑)。







除此之外，这个月Vocaloid方面还有電ポルP(sm21161849)、れるりり(sm21283394)、ふわりP(sm21336351)等的新作。唱见方面则有Nico上最人气五人偶像团√5第五张单曲的投稿(sm21267666)，8月21日贩售的这张碟名为『純愛デリュージョン』，同名主题曲由同为组合成员的koma'n操刀，如题目"纯爱妄想"，是一首很典型的情歌。还有一个大惊喜来自于自Piko出道以后长久未合作"赤ピコ飯まー☆"组合，两人投稿了异常欢快的勇者曲『しんでしまうとはなさけない！』翻唱(sm21217312)，也宣布将在Piko专辑中有一首新曲的合作。

恰逢暑假时节，有这么多的新曲陪伴，相信大家都能有一个充实的假期。没有假期的读者大概也能从这些曲子中得到一些慰藉。无论如何，夏日愉快！我们下次再见(o´・∀・)ノハーィ



漂流者的再选择与水世界的未完成

Rechoosing of drifters and the un nished waterworld

——『翠星之加尔刚蒂亚』黑白谈

■文 / 枪樱 ■责编 / 如月千华、Jedi ■美编 / ASKI

『翠星之加尔刚蒂亚』的完结总给人一种意犹未尽的未完成感——短短 13 话过半的集数都停留在卖萌卖肉的船团日常上。节奏不急不缓，剧情不温不火，直到第 9 话才揭露出西迪亚斯的真相，此前埋下的伏笔被一口气摊开，后三话疾风骤雨般地灌入世界观，紧锣密鼓般制造对立与冲突，接二连三地提出一堆问题。眼看一部深度内涵的话题作就要诞生了，最后一话却戛然而止于“只要活下去就总会有办法的”这样饱含希望却含糊暧昧的开放式结局。高开低走、头重脚轻也成为本作备受讨论的关键，是观众一开始就误解了『翠星』的初衷，还是制作方对后期剧情的掌控失衡？而处于话题中心的“黑白”虚渊玄又给剧情走向带来了怎样的影响？下面就让我们跟随漂流者的脚步到未来水世界去一探究竟。

主题的选择是定位的关键

the theme choosing

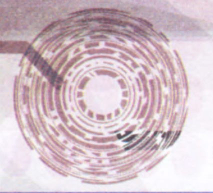
被一分为二的水世界

当 Production I.G 继『PSYCHO-PASS』后再次宣布与虚渊玄合作原创动画后，『翠星之加尔刚蒂亚』首先面临的就是“治愈”还是“致郁”的选择难题。尽管企划之初的目标群体是十几岁到二十几岁刚步入社会的青年，也选取了这个年龄层最关心的“就职”为主题，但并没有人相信这个“三话一掉头，完结无活口”，写个 galgame 都不走寻常路的剑笔达人会甘心只写个小清新就业番。开播之初的『翠星』被打上了“老虚从良作”的标签，但也没有人相信声名远播的“爱的战士”能写出温暖人心的 HAPPY ENDING，更多熟悉老虚作品或仅是有所耳闻的观众一开始就抱着狼来了的心态，坐等老虚食言而肥再来一场便当风云会。

酷烈、激进、异端是老虚的招牌，与这样个人风格突出、气质鲜明的脚本家合作对整个企划而言本就是一把双刃剑。诚然站在 ACG 圈风口浪尖上的老虚是比任何宣传语都管用的活广告，能为一部原创企划带来足够的关注度，但这也为作品定位带来了难题——因为就算老虚铁了心要一“白”到底，观众还是会按照“一切的治愈都是为了致郁”的思维定势，将目光对准“黑虚”。

纵观全剧，第 2 至 8 话确实做足了“治愈”，剧本花了大量的篇幅在加尔刚蒂亚的日常上，从雷德初来乍到的语言不通，到收集雨水的手忙脚乱，到第一次跑腿、第一次烤肉 PARTY、第一次有女孩子在星空下为他翩翩起舞。这些犹如生活正剧般被细致描绘的点滴，令人一度错觉第 1 话里狂烧预算的宇宙星战不过是伪装机战片的烟雾弹——直到第 9 话西迪亚斯的真相被揭露，终于盼来“致郁”苗头的观众纷纷奔走呼号老虚上线，但这被认定是姗姗来迟的





主线并没有推进太久，故事就迎来了最终回，与日常剧情的层层递进比，后几话的节奏只能用突飞猛进来形容，加上从娱乐角度来看“黑化、虐杀、神展开”等刺激性要素欠奉，也就难怪对老虚期待过高的观众深感仓促、不过瘾了。

将负责世界观引入的第 1 话撇开不谈，正因为第 2 至 8 话悠闲明亮的日常与第 9 至 13 话急转直下的真相不管从内容、节奏还是深度上来看都是两个气度的东西，也因此被一分为二成两条支线来讨论，本是一体的水世界也因此被割裂成“白”与“黑”两种色块来看待。



多人脚本的影响

在『翠星』的制作中，老虚担任的职务是“系列构成”，“系列构成”可以简单理解成脚本家们的头，虽然起到提纲挈领的指南针作用，但一般不负责具体每一话的脚本，实际上在全片 13 话中，由老虚亲自担当脚本的只有第一话和最后一话，即开头定调子、完结时收尾、中间安排哪个脚本家负责哪一话，是系列构成的基本工作。

参与到『翠星』中的脚本家们具体为：负责第 2、5、7、10、12 话的谷村大四郎，负责第 6、9、11 话的海法纪光，负责第 4、8 话的七篠トリコ和负责第 3 话的砂阿久雁。除谷村大四郎是 Production I.G 出身外均为 Nitro+ 阵容。七篠トリコ隶属 Nitro+ 旗下的 Nitro+CHiRAL（与 N+ 面向男性玩家不同，N+C 以女性玩家为受众群，主要出品 BL 游戏，代表作有『咎狗之血』），在 10 年及 12 年出品的 CHiRAL MOBiLE 手机小说游戏中担当脚本。可能是身为女性脚本家的缘故，七篠トリコ在『翠星』中负责的是“追忆之笛”、“离别”这样感情色彩较为浓厚的集数。隶属 N+ 的砂阿久雁目前尚无 gal 作品问世，但于 12 年执笔了『Guilty Crown』的外传性质小说（于 C81 上贩卖），今年还参与了同样大热的『进击的巨人』BD 捆绑外传视觉小说游戏的脚本，兴许对打斗场景小有心得，在『翠星』中负责的也是“无赖的女帝”这样为数不多的战斗场景。从脚本分配可以很明显地看出，七篠トリコ与砂阿久雁负责的集数较少，且都集中在第 2 至 8 话，而讨论度满点的第 9 至 12 话则几乎是由谷村大四郎和海法纪光交替编剧的，那么这两位又是何许人也？谷村大四郎是 I.G 的青年干将，曾于去年参与日本文化厅举办的“Project A（新人动画培育计划）”，在由 Production I.G 负责制作的『勿忘蛛』中担当脚本；而小说家出身的海法纪光曾执笔过 Nitro+ 经典游戏『尘骸魔京』的小说版（亦有传言说『尘骸魔京』游戏的编剧“夜刀史朗”就是他的马甲），近日宣布发售的『翠星』的前传性质小说『少年与巨人』就是由他负责的。

此外，在杂志访谈中，老虚也多次表示本次企划除脚本家们的通力合作外，也离不开其他 STAFF 的帮助，比如第 1 话中提到的雷德本可入住的宇宙战舰“阿瓦隆”，以及与之战斗不休的异形生命体“西迪亚斯”都是由设定考证小仓信也构想设计的；又比如在老虚原本设想的故事中，是没有沙亚和梅露蒂这两个角色的，托担当人设原案的 18X 漫画家鸣子花春的福，不仅让“快乐天酱”沙亚成为意想不到的人气角色，还让片中几乎所有的女性角色都拥有了珠圆玉润的体型、油光铿亮的肤色，里番要素满点。虽然本片以“翠星之加尔刚蒂亚”为题，



虚老贼最初设想的舞台是宇宙，将故事挪到地球上来其实是监督村田和也的提议，用巨大且充满废墟感的船团营造出蒸汽朋克的效果也是村田监督的偏好，第 12 话“中校掉头”后，老虚光速发推澄清身家清白——要中校死是俺老虚的主意，但掉头可全是村田那厮的恶趣味。

与『小圆脸』时大包大揽负责全部脚本和系列构成不同，『翠星』的制作方式更偏向于老虚坐镇指挥，新人自行发挥，换言之，2 至 8 话温暖人心的日常不一定是老虚的成功洗白，9 至 12 话不断转换问题矛盾的尴尬也不全是老虚的发挥失常，而第 13 话中钱伯的自爆确实是老虚的神来一笔，让亚马逊 DVD 销量已跌出一百名的『翠星』一个鲤鱼打滚一下窜回前十名。



人类的选择是一切的开端

all start with a choice

翠星船团文明 VS 银河同盟文明 VS 西迪亚斯文明

故事要先说回到第五次冰河期来临，在太阳即将消失于天际、地球迅速被冰川覆盖这一生死存亡的当口，人类作为一个整体，站到了选择的十字路口上：一部分人类选择放弃母星，通过太空站和恒星间移民船到外太空寻找新的家园。这部分“旧大陆联盟”的人类用科技的重新弥补了肉体上的孱弱，最后发展成雷德所属的“银河同盟”；一部分人类选择放弃肉体的形态，从基因层面自我进化，这部分“共生体”人类借“旧大陆联盟”的虫洞技术也到达宇宙，最后衍生成名为“西迪亚斯”的异形生命体；而另一边，已被认为是死亡星球的地球经过经年累月的地质变化，重新迎回了太阳，在夹缝中苟延残喘下的旧人类在大陆消失、海洋覆盖率 100% 的新地球上重新开始生活，以“加尔刚蒂亚”为代表，残存下的人类用巨大的船团代替陆地，建立起新的家园，也诞生出新的翠星船团文明——三种同根同源却大相径庭的文明，构成了整个故事的开端和大背景。

雷德所属的银河同盟比较贴近哲学意识上的功利社会，奉行行为效益主义，对社会全员实行统一的军事化管理，对无战斗能力的病弱者、无法服从管理的异端者实行排除机制，第一话里一扫而过的军队全员都有着相似的银色头发与紫色瞳孔，一度被认为有量产人的嫌疑，结合前传小说的内容，银河同盟虽然没有使用克隆技术，一定程度上的基因操控和暗示洗脑还是有的，谁能和谁配对生小孩也是由 DNA 解析决定的，恋爱、家人、祭典等翠星船团文明中习以为常的概念放到银河同盟中都是无效率的，是被禁止、被抹杀的。





与拥有残酷淘汰机制的银河同盟相比，同是维持肉体形态的人类，以“加尔刚蒂亚”为代表的翠星船团文明不仅科技水平低下、物质生活落后、社会形态毫无效率可言，整体气氛悠闲和谐到甚至有些天真，连船团与海盗这样敌对的双方间都像是过家家酒一样的打闹，不存在真正的杀戮——这也是『翠星』被诟病为子供向的原因之一。

另一方面，肉体与文明像是遵循能量守恒定律一样此消彼长，当“共生体”人类的肉体进化到一定程度后，文明也就退化到相应的程度，处于基因改造初期的人类尚保有对话的空间，不断进化、武力膨胀后的西迪亚斯则沟通无能。

『安德的游戏』系列中对星际种族关系曾给出“陌生人”、“异乡人”、“异族”与“异种”的概念：生活在一个社会形态中，即便素未谋面但仍共享着同样历史文明背景的称为“陌生人”，如银河同盟的士兵间或翠星船团的旧人类间；虽为同一种族却来自不同的社会形态或文明背景的，称为“异乡人”，即雷德与加尔刚蒂亚众人；其他非我族类但仍有智慧的生物被称为“异族”，凭本能行事、无智慧的低等生物则



被称为“异种”，有无智慧是“异族”与“异种”的分野，但有无智慧的判断，其拿捏的分寸则掌握在人类手中，对银河同盟而言，西迪亚斯文明就是个从“异族”到“异种”的过程，因此身为银河同盟开发的 AI 的钱伯，否定西迪亚斯的人类属性，也是在所难免。

以上都是一部近未来科幻萝卜片该有的想象力，而借此能探讨到什么程度，则要看编故事的人的本事了。



强者的高傲与弱者的自觉

根据制作人平泽直在twitter上的追加说明，第 13 话中钱伯弹出雷德的设备并不是救生舱，而是舍弃不需要的驾驶员的装置，对效率至上的银河同盟来说，机体的性价比更高，因此对机体回收的优先级也高于驾驶员，但如果是这样的话，银河同盟又何必大费周章通过基因配对搞优生优育呢，与其长周期、高效率地去培养一名精锐战士，还不如大力发展克隆人或无人机，从成本效益上来考量，银河同盟所采取的做法就是非效率的，是相互矛盾的——这即是说，银河同盟的理念并不全是从“效率至上”的角度出发的，那么银河同盟的文明内核到底是什么呢？这就又要倒回到第五次冰河期来临之时，根据第 9 话中的旧影像资料，是谴责“自我推进派”丧失人伦的一拨人最先集结在一起组成“旧大陆联盟”，之后两派实力各自扩大，滚雪球一样上升到国家战争高度——也就是说，否定 EVOLVE 就是银河同盟最初的理念，站在西迪亚斯的对立面上就是银河同盟的存在意义。银河同盟的文明内核，就是身为人类高傲的种族意识。正因此，即便在实质意义上“人”已经被银河同盟物质化了，与雷德一样上亿千万的少年士兵失去了选择的权利与各种意义上的自由，银河同盟依旧无法舍弃“人”在整个文明中的主导作用，对银河同盟来说，克隆人与无人机舍弃了身为“人”的样子，在采用这种泯灭人性的做法的瞬间也就与西迪亚斯无异了。

第一次领到工钱的雷德曾对“货币”的概念表示不解，这里的氧气资源如此丰富，还有什么可诉求的呢？这反过来也佐证了银河同盟在宇宙间面临着怎样的生存压力——拥有 4 亿 7000 万庞大的人口，资源却极其有限，加上与西迪亚斯打着看不到尽头的仗，正因为被环境逼得无法放松，“自由睡眠、自由饮食、自由生殖”才会成为少数人的特权。一方面身为高阶物种的优越感让银河同盟无法放弃“人”的姿态，另一方面迫于生存压力又只能压缩个人空间——这或许也是身为人类才会有的矛盾感吧。为了根除战争而战争，为了抵制暴力而暴力，为了保持人类而变成非人，一如『PSYCHO-PASS』中那明知是错的却不得不依赖它维持社会稳定的西比拉系统。

与无法妥协的银河同盟正相反，翠星则一直强调“给钓鱼的人以淡水”。这种“共存共荣”的理念其实就是“靠山吃山，靠水吃水”的美化版，刚从冰河期死亡般的打击中恢复过来的翠星人对自然本能的畏惧还残留在四肢百骸里，曾经盛极一时的文明被轻易毁于一旦，被迫刷机重来的翠星人只能靠降雨获得淡水，只能靠银河道积蓄电力，只能靠打捞旧时遗迹吃老本为生。与其说是自主选择了“共存”的道路，不如说是压根没有改造自然的能力，“共荣”的背后隐藏着的是身为弱者无可奈何的被动。







被反复探讨的理想乡

对科技水平有云泥之别的银河同盟与翠星船团来说，几乎不可能会起正面冲突，身为“异乡人”的雷德作为一个个体，充其量也只能引发两种文明认知上的矛盾，因此编剧安排了一个同样坠落翠星的中校，且“中校早已死亡”的安排从根本上掐断了他像雷德那样在与船团众人的接触中被翠星文明感染的可能性。在“给予人类安定与团结”的命题上，中校只知道银河同盟做法，中校死后只知道执行程序的强袭者成功将银河同盟那套复刻到翠星上来，在与“加尔刚蒂亚”起对照组作用的船团上建立起符合银河同盟理念的小型社会。从某种程度上来说，中校的做法确实是高效的，借钱伯之力横扫鲸鱼乌贼老巢的皮尼昂本以为获得了天下无敌的武器，到人家船团上一看，才知道什么叫瞠目结舌的武器宝库。但所处环境资源丰富的翠星人显然无法切实体会中校口中的生存紧迫感，因为养得起弱者与老人，中校对非战斗能力的淘汰与排除才显得那么不人道，但反过来思考一下，如果把翠星的一团和气搬到竞争激烈的宇宙去，也是行不通的。

从结果论上来说，同样到达宇宙的银河同盟与西迪亚斯视彼此为“异种”而战斗不休，被留在地球上的翠星人和鲸鱼乌贼（西迪亚斯的未进化版）一个在海面上，一个在海面下，反而达成了共存共荣、相安无事的状态，那么安于现状、小国寡民的翠星船团文明就是理想乡的答案吗？第 12 话中，雷德冲中校吼道：“这颗星球上有着生存在这里的住民所构筑起来的世界，怎么能随意破坏它”，这句话在中校眼中虽然是为非效率性的、落后的翠星船团文明的辩护，但又何尝不能套用在另外两种文明身上呢？在“人类进化的尽头究竟是身体的极限还是智慧的极限”这个问题上，银河同盟与西迪亚斯给出了截然相反的答案，但这都是曾经去积极寻求答案的结果，第 13 话结尾，贝贝尔使用了“留在地球上的人类怀揣着希望唤醒了太阳”这样优美的说辞，但讲白了就是等。倘若冰河期一直不结束呢，既不考虑放弃母星也不选择同构自我的旧人类唯有死路一条。虽然手段不一，但在达成“让人类存续下来”的目的上，银河同盟与西迪亚斯都有其价值所在。





雷德的选择是故事的主轴

Redo's choice



少年士兵 找回内心

从雷德的个人成长史的角度来看，『翠星』是个相当中规中矩的 SF 冒险故事：残酷的大战后，新新人类掉进了一个落后的小岛，被岛上原始人所救，在日积月累中被原始人自然的生活气息感染，反思了现代生活的麻木后，为拯救原始人而战……如此这般的展开，说好听点叫王道，说难听点叫俗套。

乍看起来，雷德有着掉进新手区的老鸟的标配，一台钱伯的战斗力就足够秒掉整个船团，但雷德唯一能拿出来说道的，也只有这么一台战斗力破表的机体了，一如刚走出象牙塔的毕业生除了应付考试外一无是处，到蜕变成真正的社会人还有很长一段路要走，在雷德自己选择离开船团之前，即第 2 至 8 话的内容中，编剧也给同样除了战斗外一无所知的雷德安排了三次关乎“生命”的价值观冲突。

第 2 话刚扛着艾米在加尔刚蒂亚上蹿下跳“参观”了一圈屁股还没坐热的雷德，第 3 话就遭遇了非常事态——海盗来袭，想展示合作诚意的雷德接受了艾米“将海盗赶走，救回贝洛兹”的拜托，三下五除二就把海盗集体蒸发殆尽（对你没看错），按理说接下来明明该是英雄凯旋的桥段，返航的雷德却被艾米劈头盖脸一通“你下手好狠你不是人”的臭骂，整个船团也将他视为恐怖分子，甚至商量着要不要把他交给海盗以平息事态——这种温度差对互为“异乡人”雷德和船团众来说难以理解，但观众站在第三方的角度却相当了然，对长期处于“友军 VS 敌人”二等分世界中的雷德来说，敌人是“不是你死就是我活”的存在，并没有什么中间地带，在丽姬朵询问雷德什么是西迪亚斯时，雷德用刚学会的单字回答到“敌人，共存不能”，这个答案确实简明扼要，但当雷德问艾米海盗是敌人吗时，艾米“姑且算是吧”的回答就过于随意笼统了。别说好心办坏事的雷德委屈又困惑，加尔刚蒂亚这种明明自身对海盗毫无还手之力，反过来还对救命恩人颐指气使的态度看得观众都一阵憋屈，尽管雷德在此也提出了质疑——既然杀伤是忌讳的，那杀鱼杀鸟就不算杀了吗？既然禁止杀害人类，那又为何要保留武器？三言两语切中要害，颇有几分头头是道，但涉世未深的少年，还是太青涩太稚嫩了啊！这里其实并不存在对与错的争辩，这种“不公平”恰恰是关键所在，走上社会的第一步就是接受游戏规则，此时的重点本来就不是“规则是什么”或“规则是否合理”，而是“这就是规则”。

当然，钱伯那过于压倒性的战斗能力对上海盗根本就是拳击手殴打小朋友的节奏，“不能杀人”的束缚勉强将钱伯与海盗拉到一个起跑线上，让碧海蓝天下的战斗与第 1 话的宇宙星战不至于落差太大。

海盗来袭事件后暂时获得居留权的雷德最先着手的就是返回银河同盟一事，为获得可用的情报，雷德在艾米的带领下走访了船团上各色人等，第一次实地感受到“雌雄配偶根据血缘关系而构成的社会单位”，名为“家族”的存





生方式，也见到了艾米的弟弟贝贝尔。在银河同盟中，“家族”是低效率不被需要的，像贝贝尔这样身体孱弱的非战斗力也只有被排除的命运。但雷德见到的贝贝尔，好奇心旺盛、想象力丰富，拥有如同这片海域一样广阔的包容力，更重要的是，他比谁都更有活下去的激情和欲望。也比谁都更肯定自己的存在价值——“我需要姐姐，姐姐也需要我”，所谓“家人”就是这样互相扶持的存在，但在此之上更重要的是，“我需要我自己，因此我会一直活下去”。

事实证明，鞭子与糖果仍是最有效的调教方式。先借海盗事件抽你一鞭子，警告你别老把银河同盟挂在嘴上，咱翠星不吃你宇宙那一套。再用贝贝尔唤起雷德失去家人、已被封印的回忆，勾起雷德的心伤，动摇雷德的信念，最终一举攻下雷德的心——“彻底消灭西迪亚斯后的银河同盟将何去何从呢？”、“如果下一道命令一直不来呢？”接二连三的追问让雷德首次意识到自己一直以来生活方式的苍白与空洞。“所谓待机不就是一直活下去吗”更如一记重拳重击在雷德心头，尽管雷德还机械着嘴硬“对同盟而言无益之物没有存在价值”，但在听到笛声悠扬的瞬间，心的坚冰已融化成人生第一道泪水，在雷德自己都没有意识到之前划落脸颊。

可惜欢乐的日子并没有持续太久，西迪亚斯的再登场又将雷德推到选择的岔路口上。

从奥尔当姆医生和费尔洛克船团长的对话中可以得知，在船团较为困难必须慎之又慎的时候曾遇上过一次鲸鱼乌贼，但鲸鱼乌贼如此成群结队的到达浅海还是首次，正应和了船团长那句“不断到了什么岁数，新的人生经历仍会不断造访”的感叹。面对如此险境，一向冷静自持的丽姬朵都吓傻了眼，费尔洛克船团长当机立断，宣布停止一切动力设备给鲸鱼乌贼让道。这是一次高风险的尝试，切断全部电源的船团根本就是人为刀俎我为鱼肉，一旦鲸鱼乌贼发起攻击，唯有等死一途。结果证明姜还是老的辣，尽管有些冒险，船团长还是贯彻了“共存共荣”的理念，给雷德做了一次完美的示范，但心意已决的雷德仍毅然而然选择离开船团，只是彼时雷德尚未充分意识到的是，他的战斗理由与他的肤色一样已发生了明显的变化，比起银河同盟的大义，雷德更不愿看到的是随着鲸鱼乌贼生存空间的扩张，迫于压力的船团终会走上银河同盟的老路，变成一个无法容纳贝贝尔的地方。雷德不愿看到贝贝尔被排除，也不愿艾米与曾经的自己一样，承受失去家人的痛苦。已经找回内心的少年士兵，再次重拾士兵的使命，只是为了守护少女的笑容罢了。

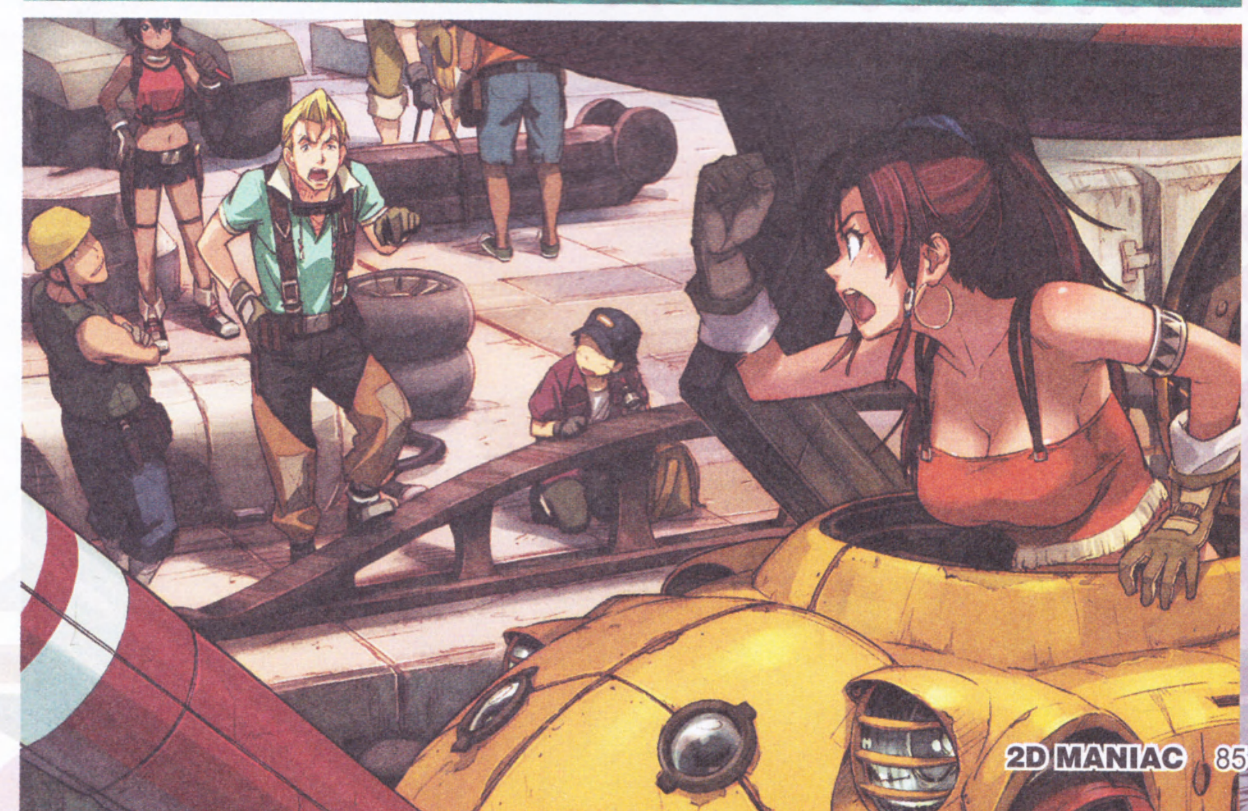


反世界系的尝试

在讨论本作“反世界系”的特点之前，先要提一下“世界系”的概念，“世界系”本身是一种故事上的抽象，并无确切的定义，可以简单理解成本来只是描写男女主人公间关系的小问题，却最终牵扯到世界灭亡等夸张而抽象的大问题，典型作品有『最终兵器彼女』、『伊里野之空 UFO 之夏』等。

世界系最大的特点也是最备受攻击的地方就在于想尽办法将“个人——社会——世界”这个认识关系中“社会”的部分消除掉，将“个人”与“世界”直接联系起来，比如对千濑和修次而言，那些来路不明的敌人和即将终焉的世界只不过是两人恋爱之路上的绊脚石；对加奈而言，所谓的世界是有浅羽的世界，所谓的战斗是守护浅羽的战斗，所谓的死是为了浅羽的死……在世界系作品中，所有关乎世界的大问题不过都是为个人的小问题所服务的，在『翠星』中也同样如此，从第 9 话开始，人类旁系近亲有无人权、民主联邦对于专政集权有无优势、AI 管理下的人类社会有无意义等问题一个都没有说清楚，但如果将这些看似宏大的命题与此前的价值观冲突一样，理解成妨碍雷德成长的障碍物的话，一切就说得通了——为什么杀起海盗来眼皮都不眨一下的雷德在得知西迪亚斯是元人类后反而下不去手了？因为真正让雷德颤抖的，不是西迪亚斯曾是人类的事实，而是银河同盟对他的欺骗，所谓“西迪亚斯的真相”不过是为了打破雷德曾坚定的信仰，让雷德意

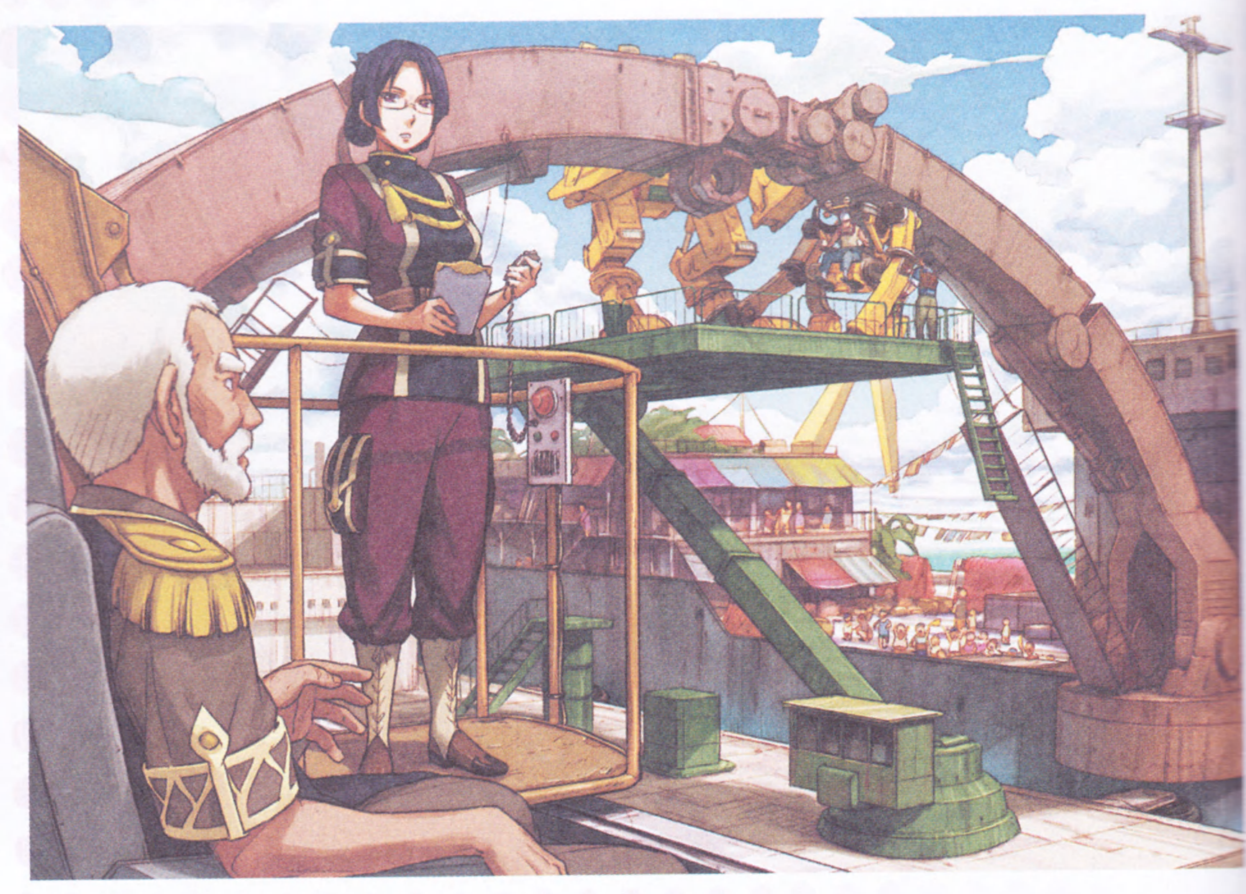




识到过去被教育且深信不疑的一切，也有可能是错的。西迪亚斯也好，强袭者也好，都只是“环境如何教化人”这个命题中构成“环境”的部分，都是为了给雷德个人成长这个小主题服务的。

『翠星』最大的积极作用就在于对“社会”的描绘与强调，这也是『翠星』反世界系反的最厉害的地方。“社会不存在”是高度信息化、数据化、网络化的现代环境下才能催生出的思想，正因为人与人之间的关系被无形间削弱了，才会让尚未踏入社会的年轻人产生“社会不存在”的错觉，这也是为什么舞台要设置在翠星的意义所在，因为只有将雷德扔回到仅有无线电的落后文明中，才能加强人与人之间的直接接触，才能让年轻人去思考常识的经验认同、社群的公共场域、生存意义的共享等社会性的问题。

雷德帮加尔刚蒂亚赶走海盗后，收到了全船团的感谢，一句接一句的“阿里嘎多”像咒语般解开了雷德身上的魔法，唤醒了雷德作为人的一面，但大人的世界也不全是善意的，雷德一意孤行要消灭鲸鱼乌贼明显犯了船团的忌讳后，全船人又将他视为爱惹麻烦的好战分子，诸如“那样的宇宙人，早就该丢掉”的言论甚嚣尘上，连一直力挺他的艾米都斥责“别把不必要的纷争带入地球”——温暖与冷漠兼具，对“社会”描绘的相对客观性，也是『翠星』值得称道的地方，人性之中有信赖互助这样积极的一面，同时也有怀疑背叛这样消极的一面，由这样复杂的人构成的社会自然也不是单纯的，在质疑和顺从中寻路前行，是走上社会前最先要做好的心理准备。



钱伯的选择是催泪的利器

Choice of Chamber



我思故我在

“图灵测试”是人工智能之父阿兰·图灵提出的一种测试机器是否具有人类智能的方法，即一个人在不接触对方的情况下，通过一种特殊的方式，如和对方进行一系列的提问，如果在相当长的时间里，他无法根据这些问题判断对方是人还是计算机，那么就可以认定这个计算机具有人类智能，三次元现实中尚没有一台计算机通过了图灵测试，在二次元世界，钱伯恐怕也是完美通关的第一“人”。

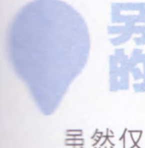
与 GUNDAM 比，钱伯拥有更加柔和的四肢线条，顶着大大的脑袋，讲话时眼睛还眨巴闪。即从最开始的机体设定上，就赋予了钱伯更偏向于“人”的造型。在此后展开的诸多冲突里，钱伯也被刻画成最为理性的一个，因此还获得了“史上第一嘴炮 AI”的美誉（误），但这其实是受限于角色分配的不得已。加尔刚蒂亚众人与强袭者各自代表了翠星船团文明与银河同盟文明，不管再怎么嘴炮都有各自的立场，而第一男主角雷德负责质疑，于是编剧传话筒的角色就不得已落到了相对中立的第三方钱伯头上。加之后期剧情的突飞猛进，编剧想说的话只能全部靠钱伯之口简单粗暴地表达出来，于是造成了雷德的思考总是毫无成效，钱伯却时不时闪现出人性光辉的觉醒效果，给观众一种“钱伯的智商令雷德汗颜、钱伯的思辨令雷德羞愧”的错觉。

从过程上来说，『翠星』对钱伯人性的觉醒缺乏足够的铺垫，但从结果上来说，钱伯确实表现出了相当人性的一面，不仅对自身的称呼从“本机”变成了“我”，对雷德的判断从简洁明了的“同意”变成了拥有感情色彩的“全面同意”，对自身存在意义的判定也从“让驾驶员能达成更多的成果”变成了“让雷德少尉能更好地生活”，那句绝对不可能从机器口中说出来的“去死吧，铁皮混蛋”更是一锤定音的铁证。









另一半的雷德

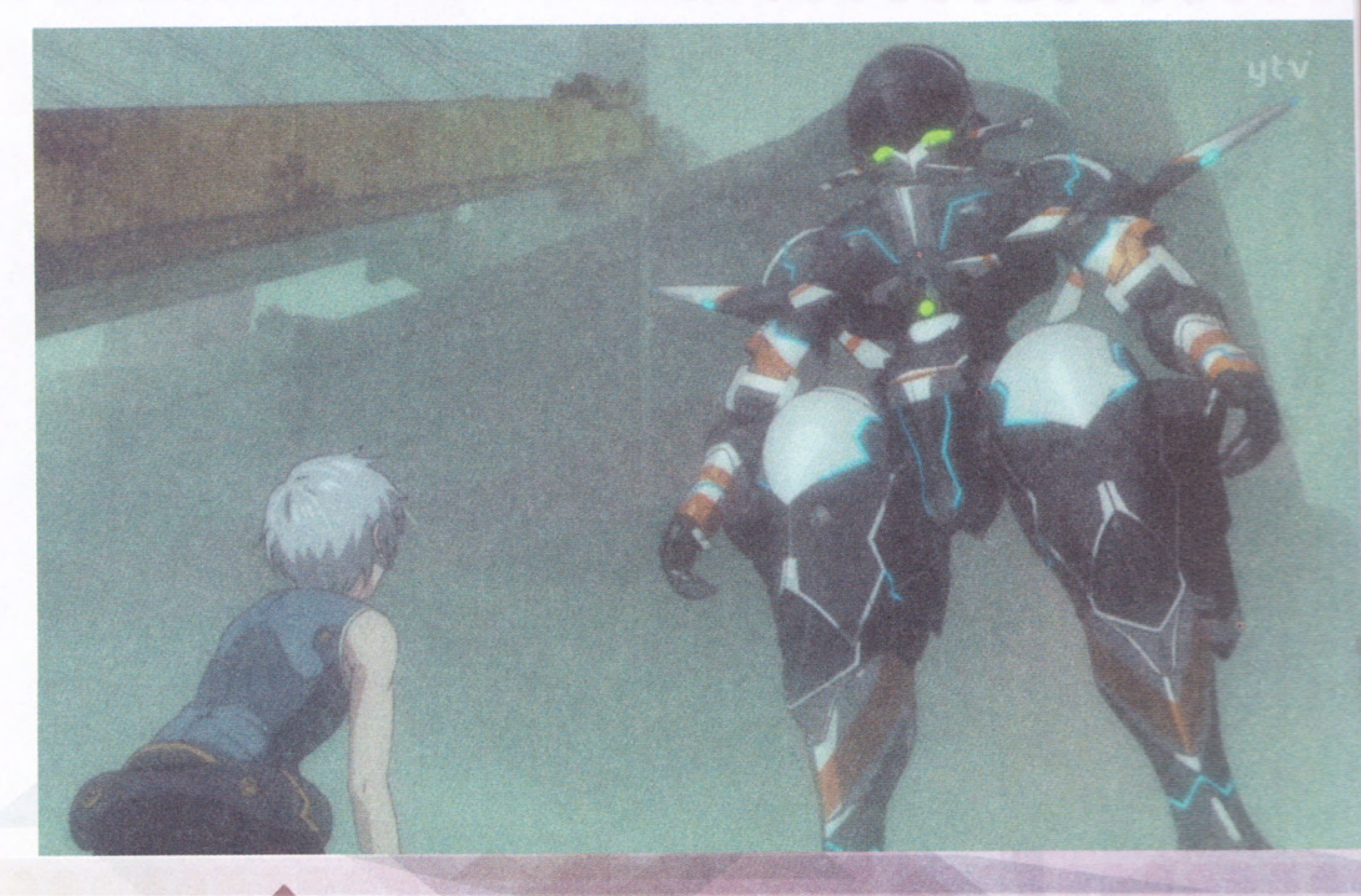
虽然仅是一台机体仅是一个AI，但毫无疑问钱伯是本片塑造的最出挑的角色，仿佛应证了那句“第一男主角是用来发展剧情的，第二男主角是用来聚拢人气的”，一份意料之外的便当一扫前期有关钱伯阴谋论的暗色。“去死吧，铁皮混蛋”这一令人热血沸腾到鸡皮疙瘩直立的临终遗言，让钱伯的人气一路飙升，俨然拥有凌驾于众角儿之上的存在感与人气。

正如“建议性提案”的字面意思那样，身为“驾驶员支持启发界面系统”的钱伯一直表现出的作用就是为雷德收集有用的情报并进行分析，然后请求下一步指示，就像艾米将咸鱼干递给雷德时，钱伯推测“这是一种水生生物的遗骸”、推测“此举是一种友好的仪式”，但吃与不吃的判断最终还是在雷德自己。雷德判断、钱伯执行，是这一人一机间最基础的相处模式，而这一人一机就是靠这种相处模式度过了14万5千小时的军务时光，这种光与影般的一体两面性对他人来说是难以理解甚至毫无意义的，起码船团众人就可以很轻易地将钱伯与雷德剥离开来看待。在翠星人眼中，钱伯就是一台性能更加高级的元博尔，赶跑海盗靠的是钱伯卓越的战斗机能，不管在搬运还是捕鱼工作中都是钱伯更加好使，倘若不是钱伯一直强调雷德身为指挥官的重要性，根本无人理会雷德的万年待机，因此钱伯对雷德的镜面作用、对雷德的象征意义不在于外界看法，而只在于雷德的内心。

就在雷德受到中校招安的邀请后内心踌躇不定时，天空适时地下起了本片中第二次雨水。在加尔刚蒂亚第一次接触降水现象时，明明是那么的快乐，但邪教式船团在降雨中却进行了排除弱者与老人这样可怖的仪式，同样是降雨，两次雨水在雷德心中却洗刷出截然不同的色彩。受到巨大震撼的雷德连珠炮样对钱伯提出疑问，“你可以与强袭者一战吗？”、“我可以和中校一战吗？”，此时整个画面中就只有钱伯与雷德相对而立，一个在左一个在右。与其说雷德是在质问面前的机体，不如说是在质问自己的心——如果将钱伯理解成雷德的保护者，那么逐渐成长起来的少年终将从父母身边独立出来；如果将钱伯理解为雷德无条件服从同盟机器似的人格，那么随着战斗兵器逐渐找回内心，非人的人格也必将为觉醒的人性所替代。不管从哪个角度来看，从雷德误闯翠星船团的瞬间开始，钱伯的命运就已成定局。与拥有选择权利的人类和雷德所不同的是，不管从剧情还是设定上来说，钱伯对自身终将消失这个结局，其实没的选，但就算是这样的钱伯，仍然做出了自己的选择——不是拒绝了自身的死，而是肯定了雷德的生。

诚如雷德所言，自己与钱伯都是不惜舍弃故乡，无法割舍仇恨的人类所孕育出来的怪物，是诞生于另一个世界的同类。在这颗再度复苏的星球上，没有他们的归宿，对翠星文明来说，他们是格格不入的存在，但艾米的突然出现，唤醒了雷德对生的渴望——“我知道如何去死，却不知道如何生存，但有人愿意与这样的我，一同寻找生存方式”，进行神经连接最终意志确认的钱伯静静地听完雷德含泪的表白，用一成不变的合成音剥夺了雷德的军籍，留下了“愿这片天空和大海给您带来无尽可能与更大成果”的祝愿，坦然执行了自己注定一死的任务，仿佛守望了整整十二话，就是为了等待雷德对自己的人生做出最终的判断。

拼命绕过身为机器的重重规则，作为雷德意志延伸的钱伯将雷德渴望活下去的那一半留在翠星，而自己则带着雷德的决心杀身成仁的另一半与敌机同归于尽，这种无言的温柔，实在令人难以抗拒。





老虚的选择是争论的焦点

dispute about the scenario

在 Ufotable CINEMA 举行的『翠星』的放映会上，星海社太田副社长、IG 平泽直制作人和老虚的东家 N+ 社长小坂崇气围绕本片是“白虚”还是“黑虚”展开了讨论。平泽制作人也感言就算说了这次是“白虚”，恐怕也没有多少人相信，大部分观众仍抱着“哎呀你们又这么说我才不会再上当受骗呢”的心态，但与老虚共事十五年的小坂社长则很肯定地断言“绝对是白虚渊没错”。据说浑身散发着正面向上气场的老虚与创作『魔法少女小圆脸』时判若两人，在制作『PSYCHO-PASS』时，就是因为明显感觉到自己身上的“刺”太少了，才让深见真加入了剧本。

老虚笔下的人物总是背负着深重的矛盾感，那是因为老虚本人就活在“渴望写出温暖人心的故事”，但“下笔之后总是不知不觉就朝着 BAD END 的灰暗结局全速驶去”的矛盾感中，因此不管『翠星』最后会变成一个怎样的故事，“渴望给刚步入社会的年轻人带去力量”仍是老虚企划的初衷。在故事脉络尚不清晰的情况下，元气、积极、“白虚”的大方向就已经被确定了。老虚更是在开播前就四处放话不发便当，足见其不会自掌嘴巴的自信。结果诚如老虚所承诺的那样，主配角不仅一“人”未杀，连 FLAG 竖满地的皮尼昂都成功完成了蠢货大背头到全发真男人的转变（误），还左拥右抱抱得美人归。此外对群众演员的死亡场景也避免掉了流血见红的直接描绘，而是采用了海盗直接被蒸发成水分子，从画面上看只是“嗖”得就不见了身影诸如此类视觉冲击小、较为婉转的排除手段。

尽管从结果上来说『翠星』达成了“白虚”HAPPY ENDING的诉求，尽管本作并不全由老虚负责脚本，但诸如因果的锁链、正义的矛盾、价值观冲突、信仰的背叛、你的敌人是你自身等可称之为“黑虚”定番的要素在『翠星』中依然随处可见。

最早让老虚名声大噪的galgame『沙耶之歌』是如此，成为老虚走出低潮契机的二次创作小说『FATE/ZERO』是如此，让老虚成为当年热门话题的原创企划『魔法少女小圆脸』是如此，余热未停且近日已宣布了第二季的『PSYCHO-PASS』亦是如此，在是非黑白完全颠倒的十字路口，主角们永远面临着一个又一个的选择——







选择吧，你是要丑陋但真实的世界，还是美丽却虚假的沙耶；

选择吧，你是要写作万能念作背叛的满愿机，还是将一切清零接受理想的破灭；

选择吧，你是要魔法少女堕落成魔女轮回的宿命，还是打破因果为所有人忘却；

选择吧，你是要少数派口中扭曲正义，还是大多数人眼中虚假的安宁……

给人类选择，给雷德选择，给钱伯选择，老虚也给自己选择。是坚持“白虚”的温暖还是贯彻“黑虚”的尖锐，是选择说一个宏大深刻的主题还是讲一个鼓励年轻人就职的小故事，老虚自己将『翠星』定位成“无限接近于白的灰”，不知是不是对黑白对立太多年的妥协。动画完结后宣布发售的设定集有一千多页，足见其讲一个内涵作的野心，但概念塞得太多时，就需要一条简单且逻辑清晰的主线去串联和支撑，而企划之初又已将这条主线定为雷德的个人成长史，但一个人的成长史对整个人类文明史来说又委实过于小了，加上故事的舞台又被限缩在地球这片巴掌大的地方上，于是老虚执笔的最后一话就不得不回归到环境与自我意识这个简单命题上来，也造成了第9话开始奋力灌入世界观却贪多嚼不烂的遗憾。『翠星之加尔刚蒂亚』本有成为MACROSS系列的气量，最后却只说成了个ZERO般的外传小故事。▲

CMP「感动常在

玉子“汁波”蜜糕淌 黑猫“上原”衣宽荡

■文 / 本刊特约鉴黄师 windchaos
■责编 / 如月千华 、jedi ■美编 /ASKI

时隔几期，『二次元狂热』的小伙伴们人贱人爱的 CMP 推荐专栏又回来了！在炎炎夏日欲火中烧的日子里，捧起手中的这本『二次元狂热』看着 CMP 的女优们衣带渐宽，不对是宽衣解带，各位是否和小风一样感到了身心的释放和一丝清凉呢。(千华：你这明明是贤者模式吧！）废话不多说了，相信小伙伴们都已经脱了裤子等着了，那么前戏就到这赶快进入本番吧。



CMP 我的黑猫怎么可能这么可爱

说起来前几个月都没写 CMP 的推荐一方面是因为之前没那么特别撸得起来的作品，二是连续几部 CMP 的爱情动作片都没看到有人放流，这种憋屈的感觉就好比左轮里装满了 6 发子弹却找不到地方射一样。恰逢前几天突然看到连着好几部 CMP 的小片子放流，而且实用度又颇高，在经过贤者模式的思考之后，小风就提出要撰文来好好推荐一下。正所谓美女共欣赏，轮流发生 XXX（逃）。

这次首“裆”其冲要推荐的就是这部盘号 cosq-029 由上原亚衣主演的『すごい潮吹き美少女に中出し FUCK』——盘号和标题这里都直接写出给各位小伙伴们了，就算各位来关注我的新浪微博私信我我也不会发种子的（再逃）。前段时间『俺妹』的结局一出











网络上又再次掀起了一番党战热潮，各种撕书也表示要给伏见司寄炸弹的络绎不绝，反正对于笔者这种黑猫党来说『俺妹』的小说不是8卷就已经完结了吗？什么你跟我说8卷后面的剧情，风太大我听不到！作为TMA的连襟会社CMP也深得真传，这种时候出一部黑猫片正好让对『俺妹』结局有怨念的各位聊以自慰。曾经有一个著名的鉴黄师淫得一手好湿：你撸，或者不撸，片就在那里，不增不减。既然CMP的出片不以各位淫民的意志为转移的，那还是撸吧！如果是桐乃党可以边看边撸边把黑猫脑补成淫荡的碧奇高呼党战胜利；如果是黑猫党可以用穿越次元的右手填补自己与屏幕的距离幻想与黑猫共筑爱的小屋。经常有人问TMA、CMP这种片子到底有什么用,这下你们理解了吧。

再来谈谈这部片的质量，虽说第一眼看到封面的时候上原亚衣版的黑猫袒胸露乳胸部大开（千华：代表月亮和谐你。），宛若用佳能拍的cos私房照一般，但如果平时上原亚衣的片子看的比较多的话就知道上原亚衣还是偏清纯风格的，所以作为一个黑猫党对这个封面还是有些成见的。上原亚衣算是今年一下子红起来的女优，其迷人的微笑相信迷倒了笔者在内的一批宅男，关于上原亚衣之后会专门介绍这里先按下不表，看到上原亚衣的黑猫cos装扮就算是对三次元再挑剔的观众一定也都能接受吧。

笔止于此突然想起前几个月有一个cos『妖狐x仆SS』中凛凛蝶大人而出名的coser坂口みほの下海，突然觉得坂口这样的黑长直来cos黑猫一定也十分适合。题又岔远了，宅男拔屌无情之处就在于明明刚要介绍一名女优怎么又就想到了另一名，还是回到这部黑猫的话题。CMP的cos爱情动作片最近都一个路数，先让女优（这里想了半天用coser的话估计会被coser喷还是姑且用女优）在镜头前宽衣解带换装，之后就是连续几套着装的啪啪啪动作戏。镜头前的着衣换装这种以前TMA也搞过，印象中貌似最近TMA这种玩的少了，倒是CMP偷师来了这套。小风觉得每部的着衣换装这套流程还是挺有看点的，就好比每个宅男和他的小伙伴们童年看『美少女战士』时都能觊觎过水野亚美变身时的裙下风光，每个宅男和他的小伙伴们在同人展遇到男厕被女coser霸占换衣的时候总有种想冲进去XXX的冲动（千华：明明只有鉴黄师你有这冲动吧凸(= _=)凸）。小伙伴们想实现你儿时的中国梦吗？小伙伴们想发泄你无从发泄的精力吗？赶紧拿起你手中的电话拨打佳能销售部4008……（千华:你够了(╯—_—)╯┴┴）。

第N次从跑题中回来，正所谓散文形散神不散，发散之后晃了一圈发现上原亚衣早就躺在床上等好了。对了，还有一点很重要的没说，这部黑猫片中终于看到了久违的土狼鸣泽贤一的出场，或许是上原亚衣第一次参与CMP的cos片制作，土狼自然是缴枪亲自上阵。这部黑猫片中上原亚衣一共换了3套服装，一套是黑猫标准的非常标志性也非常中二的服装，另





外两套分别是比基尼和洛丽塔风格的服装。凶介大战黑猫的过程就不详细说明了，免得写的太详细之后 JEDI 被请去喝茶吃猪扒饭，不过若是细心的观众可以留意到，这次的床怎么觉得好眼熟，貌似就是上次汁波蜜拍冰果时候睡的床，这么一看最后那套洛丽塔风的服装也好眼熟……

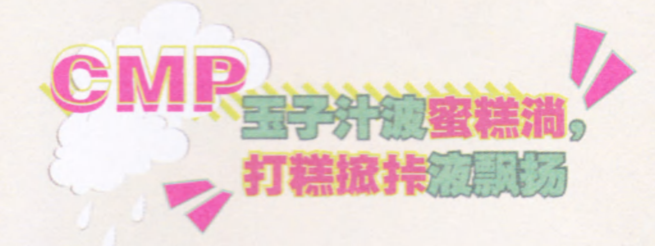
很久没介绍过女优了，主要是之前 TMA 和 CMP 一直没有什么新人看得上眼的，相信汁波蜜的花蕾（汁波蜜日文名つぼみ又能翻译成花蕾，花蕾又是身体的隐喻，这里是小风得意且无聊的一语多关）大家早就看腻掉了，上原亚衣又是小风最近很喜欢的新人，这里就占用一些篇幅来介绍一下。



CMP

Profile:
上原亚衣
爱称：あいちん
生日：1992 年 11 月 12 日
年龄：20 岁
血型：O
身高 / 体重：155cm/45kg
三围：83-57-82

作为 1992 年出生 2011 年出道的新人，其实走红感觉也就这几个月的事情，最近感觉上原亚衣的片子放流的特别的多，也算是达到了一个高峰期。并非每个蹿红的女优都能符合二次元宅男的审美观，在 TMA 里能获得宅男青睐的说到底也只有汁波蜜、成濑心美这样的少数，但上原亚衣无疑能戳中宅男的萌点。甜美的微笑无疑是上原亚衣最致命的杀手锏，另外上原亚衣走红的原因也在于她特别能“喷”，毕竟这里是『二次元狂热』，笔者也不是一剑浣春秋这点就不展开讲了。上原亚衣自己走的是可爱路线，喜欢的也是诸如滨崎步、小仓优子、麻仓优这样可爱型的艺人。喜欢的颜色是粉色，连私服和胖次很多都是粉色，同时也喜欢动画。光从资料和简介来看确实符合宅男女神的标准，抱歉这里笔者词穷只能用这个比黑木耳被使用的次数还多的词。希望以后能看到上原亚衣更多的与 CMP 或者 TMA 之类的合作。



CMP 玉子汁波蜜糕淌，打糕掠拌液飘扬

江山代有新人出，前浪死在沙滩上。人世间的残酷莫过于此，一不小心发现黑猫与上原亚衣的介绍已经用去文章既定的一半篇幅，在 JEDI 的淫威之下小风只能用剩余的一半篇幅三下五除二的简略介绍下最近剩下的一些好片。近期的好片之二除了上文介绍的 CMP 的黑猫之外当然要数 COSQ-028『おめこまーけっと』，











cos 玉子的当然是浑身上下小伙伴们已经再熟悉不过就算脱光衣服我也能认得你的汁波蜜了。汁波蜜就好比爱情动作片界的劳模影帝黄秋生，拍过不少好片也接过很多烂片，但看到这次汁波蜜玉子的扮相时，请允许我赌上鉴黄师的名号大喊三个字：先撸三发！汁波蜜版的玉子还原度和认同度还是相当高的，之前笔者也曾多次吐槽过 TMA 的选角问题，相比之下 CMP 的毁片和毁演员率要低得多。虽然看了那么多汁波蜜的片子，但汁波蜜的双马尾造型还是非常新鲜的。尽管小风最喜欢的还是黑长直和黑长直 BJ 时候头发撩过耳根的性感姿态，然而不可否认双马尾 BJ 同样也是能撸三发的啊！

和上面介绍的黑猫片一样，汁波蜜版玉子也是从换衣“变身”开始。这次不但可以看到镜头记录下的汁波蜜从私服换成玉子的制服的整个过程，还能看到汁波蜜绑马尾从黑长直变成双马尾的变化，CMP 感动常在！汁波蜜版的玉子同样一共三套着装，包含了玉子的校服、店里打工的服装以及一套粉色的制服。此外，和一般的 cos 爱情动作片比起来这部还是有不少亮点的，譬如 CMP 这次精心制作的“打糕难吃”一只，从做工来看 CMP 用心良苦还原度极高，换 TMA 大概就让土狼穿一套鸡的衣服跟玉子啪啪啪了吧（笑）。另外这部里打糕的用法也让笔者学到了新的姿势，原来打糕可以和

TENGA 一样可以用来撸的！怪不得要说打糕难吃。以后若有读者在读完此文之后吃打糕一口咬下去对打糕内流出的白色汁水感到不适并伴随有呕吐症状的，笔者和『二次元狂热』不承担任何医疗费用。另外另笔者震精的一点是，这部里竟然有玉子轮流发生 XXX 的行为，这点实在是不明白 CMP 是怎么想的。

其实，六月底的 CMP 放流三连发中还包括了一部 COSQ-026 上原保奈美的魔王勇者片『中出しごっくんコスプレイヤー』。由于小风对巨乳魔王不是很感兴趣，这里就简单一笔带过了。作为『魔王勇者』题材的片，卖点自然是巨乳与 RJ 剧情了，喜欢这类剧情的读者可以尝试一下，毕竟地球只有一个，欧派却有两个。跟前面介绍的两部相比的话这部就略显诚意不足了，从头到尾一共也只有两套服装。大概是上原保奈美胸部太大找不到合适的之前用剩下的可以用来当第三套的制服吧。

写到这里正好想顺带写一下隔壁 TMA 的情况，虽然有了 CMP 这分家之后 TMA 这本家就有些让人不待见了，但好歹致那些我们曾经撸过的青春还是写一下 TMA 好了。于是查了下 TMA 近期的发片表，发现已发售的片子中唯一值得一看的可能也就 AKB-047 友少肉题材的『巨乳すぎるコスプレ美少女に生中出し』，再一看出演的演员名字是上原保奈美……嗯，就是刚才提到的 CMP 中出演欧派魔王的那个。所以说 CMP 和 TMA 是基友连用的演员也都共通的。上原保奈美的片子我看得少，换了头黄毛我就没认出你来。光从封面上来看，上原保奈美的肉比巨乳魔王要好看多了，这也正印证了中国一句古语失之东隅收之桑榆，你在这个片场 cos 的不像没关系，出来混迟早是要还的，在隔壁片场早晚要还回来的。怎么感觉遣词造句有点语死早的感觉，不管了撸多了精神有些恍惚了，各位小伙伴们不要学我就好了。虽然长相上来看肉比隔壁魔王要好很多，但实际操作起来的内容也就这样，无法也就是之前各位熟悉的那几种 PLAY。最后补充一句，TMA 最近还有一部光之美少女的片子，由于笔者没怎么接触过这个系列而且发稿时没找到种子这里就不做介绍了。



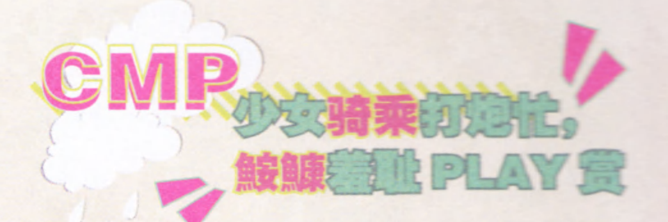












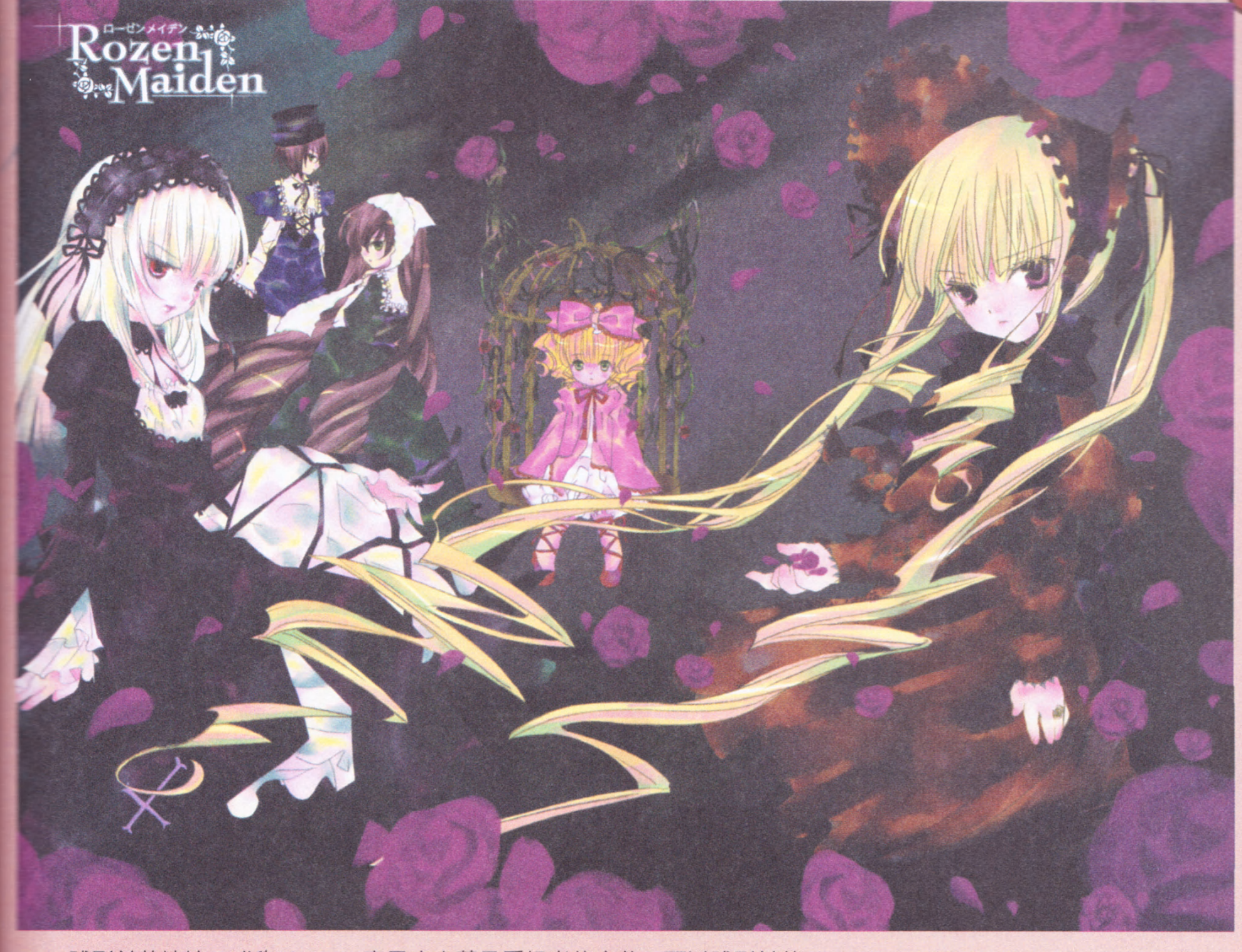
CMP 少女骑乘打炮忙，鲛鱇羞耻 PLAY 赏

在选择性地无视了 TMA 的伪娘片和 CMP 的『基友英雄传』之后，这次的鉴黄……不对扫雷文章又快到了尾声。一如既往在最后预告一下 CMP 新作的动向。去年 10 月水岛努执导的原创动画『少女与战车』获得了军宅的一致好评，动画 BD 销量也节节攀升，OVA 也出了 6 话更是公布了剧场版的消息。对『少女与战车』有爱的读者可以出门右转买本『萌氏防务』看看，这里还是继续新作的介绍。作为 TMA 的基友 CMP 当然也秉承了其什么红出什么的传统，前一段时间女优初美沙希在其推特上就公布了 CMP 版『少女与战车』拍摄终了的消息，同时公开了几张剧张剧照。三其中中除了一套学生服和制服外，竟然还有一套鲛鱇鱼的服装，我和我的小伙伴们都惊呆了！虽然官方也经常拿鲛鱇这个梗出来 PLAY，不过看到这鲛鱇鱼版的秋山殿，不知道有多少人能撸的起来。另外不知道初美沙希会不会在剧中跳鲛鱇舞，此外还有个疑惑是除了秋山之外 CMP 版的『少女与战车』中还会有哪些角色出场。目前官方还没公布具体的信息和发售日期，就让我们拭目以待了。▲






Wonder Story
of the beautiful Dolls
蔷薇绮丽谭
——人偶党再临，『蔷薇少女』系列谈
■文／叶喃音 ■责编／如月千华、jedi ■美编／ASKI



球形关节娃娃，或称 BJD，一直是广大萝风爱好者的宠儿。而以球形关节娃娃为卖点的漫画作品——『蔷薇少女』，也依靠其神秘且独特的世界观设定，美轮美奂的人物服饰设定，吸引了一大票玩偶爱好者、萝风爱好者甚至非宅向读者的眼球。片中对于球形关节人偶的细腻描述，以及围绕着这一设定的剧情发展，在一般的萌系后宫类作品里显得非常特别。而动画在改编的时候对男主角樱田纯内心世界的丰富和把握也令作品加分不少。随着『新蔷薇少女』动画的放映，我们不妨来回顾一下该系列的历史——

系列简介 introduction of series

『蔷薇少女』出自漫画组合 PEACH-PIT 之手。由千道万里和江原涉子两位画风差别巨大的画家组合而成 PEACH-PIT 在出道十余年来推出了不少大人气作品。除了鼎鼎大名的『蔷薇少女』外，还有『守护甜心』、『僵尸借贷』这样的人气作品。『蔷薇少女』的诞生很大程度上源于两人的共同兴趣，其一是 BJD，球体关节娃娃；其二便是 lo 装。

1998 年由日本著名大社 VOLKS 开发的 super dollfie 开启了 BJD 的新时代，以至于不论是韩社还是国社，此后都竞相模仿 BJD 娃娃的造型。PEACH-PIT 显然深受这一风潮的影响，两人在访谈里均表示喜欢 SD 娃娃。『蔷薇少女』*的诞生也深受 SD 娃娃的影响。早期的* PEACH-PIT 在女性同人圈里颇受欢迎，以画美型男子见长，在多部商业同人志后 PEACH-PIT 在 2000 年开始连载软科幻恋爱轻喜剧『DearS』。在『DearS』获得成功后于 2002 年在幻冬舍杂志『Comic Birz』连载『蔷薇少女』。从后来的情况看，PEACH-PIT 这一漫画受到了强烈的追捧，除了在原有的女性受众中获得不错反响外，也吸引到一大批追求萌元素的男性读者。不过*之后 PEACH-PIT 和幻冬舍的合作并不愉快，据* PEACH-PIT 称，*幻冬舍经常遗失漫画原稿，*再加之收益上的一些原因，最终导致 PEACH-PIT 与幻冬舍决裂。之后 PEACH-PIT 转投集英社，开始连载『新蔷薇少女』。

『蔷薇少女』前两季的动画剧情改编自幻冬舍版本，并做了一些相对不错的修正。若是提到前两季与漫画版的区别，恐怕要数毁誉参半的动画人设上。漫画版的人物设定由组合里画风细腻的江原涉子负责，人物风格细腻但不繁复，不过少女向的画风倒是让当年不少慕动画之名而去翻看漫画版的宅男望而却步。动画版在改编过程中显然考虑到扩宽观众群的问题，所以角色设定石井久美笔下的人设就要中庸许多。不过这种“中庸”的设计倒是更符合动画改编剧情里的人物性格，最成功的莫过于水银灯。石井久美版的水银灯相比原著的可爱阴沉而言，更带有一分不良少女的感觉。在她与真红的争斗里，这份不良少女感反而带来一种谐趣的感觉。所以当年动画版人设初公布时虽然一些漫画读者表示失望，但对于从动画版开始接触『蔷薇少女』系列作品的观众而言，石井久美版反而更符合作品气质一些。以至于『新蔷薇少女』人设公布后，一些石井久美版的支持者们纷纷表示“人物走样”了。

由于在动画第二季开播时 PEACH-PIT 与幻冬舍的矛盾已经表面化，并且第一季剧情已*经追上了漫画进度，因此第二季的剧情大多是动画原创剧情。第二季之中最大的反派蔷薇水晶便是原创角色。*第三季则从新连载开始改编，正如其名字一样，乃是『新蔷薇少女』（也许第四季就叫做『真蔷薇少女』）。『新蔷薇少女』则涉及到新连载一个重要的世界观拓展——上发

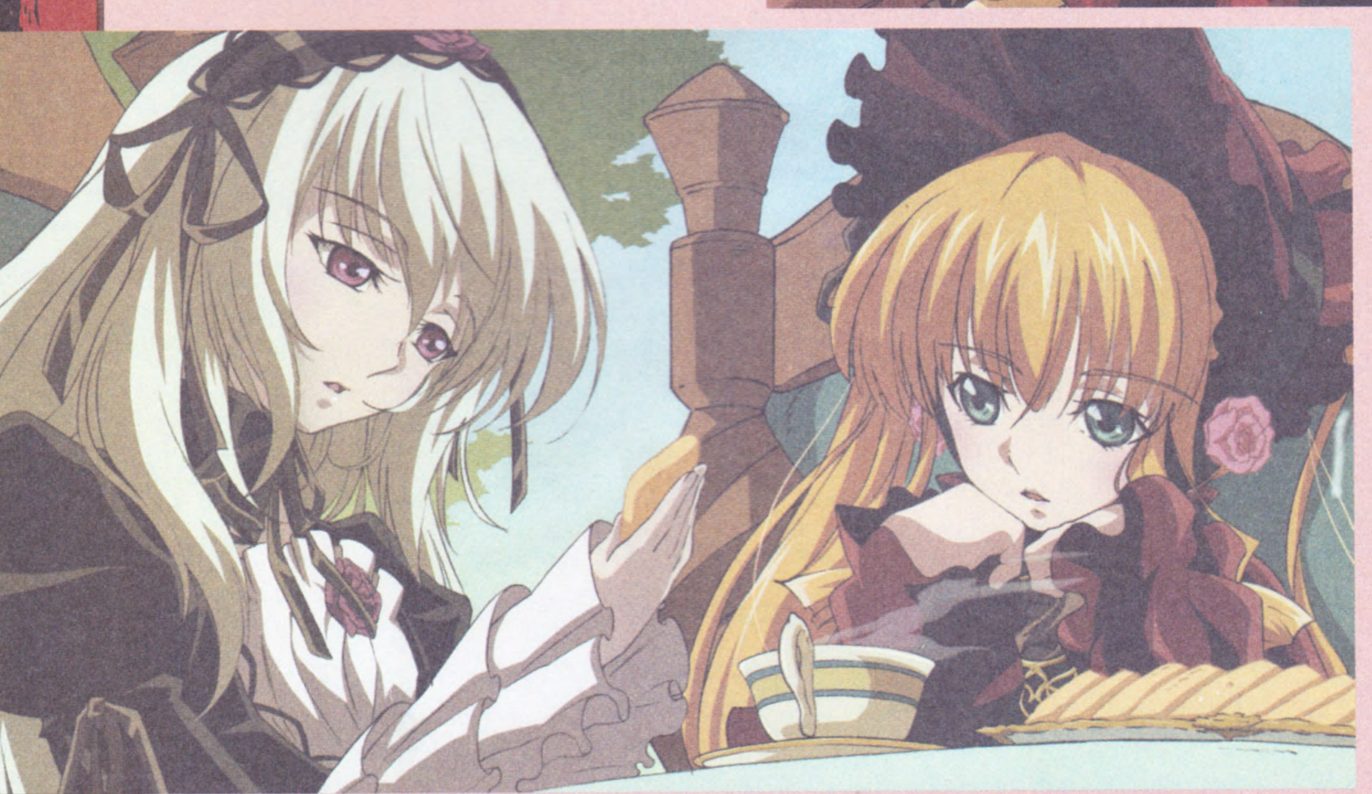
条世界与不上发条世界。

在旧版漫画里，男主角樱田纯选择了给真红上发条，随后生活发生了质的变化，命运与蔷薇少女们交缠在一起。而新连载则扩展出了不上发条的世界。在这一世界里，樱田纯选择了不给真红上发条，之后所有的一切都没有发生，樱田纯平淡无奇地长大，改名岛田纯。直到某天收到来自上发条世界的初中时的自己的求助。也就是说，在樱田纯得到蔷薇少女的那刻，世界就已经发生变化，命运就已经改变，所有的发展都从两条线路向后无限延伸。按照真红的说法，上发条的世界相信有着蔷薇少女的存在，那么蔷薇少女便存在，没上发条的世界则直接抹消了蔷薇少女，因为岛田纯选择了不信。从这点来看，这个平行世界交缠的设定又引用了经典动画世界观理论薛定谔的猫……薛定谔你到底有多忙……

旧版漫画对自闭少年樱田纯的内心世界并没有多么丰富的刻画，真红教导樱田纯走出自己的世界的情节则是一而再再而三贯穿于全篇剧情当中的。新连载这次也不例外，并且从某些细节上可以看出动画改编的剧情对于新连载的一些影响。譬如真红夸赞岛田纯灵巧的手一段，和动画版如出一辙，都是在表达岛田纯有改变世界的能力和向往。在新旧漫画中，爱丽丝游戏一直作为全篇的线索和主要剧情主题，而男主人公樱田纯超越自己走出内心的封闭世界则是最为重要的支线。没有樱田纯走向自我的情节，就不会有真红对于爱丽丝游戏当中人偶与媒介羁绊的感悟。可以说，樱田纯这一条线紧紧地推动着整个爱丽丝游戏的进程。

旧版TV、漫画和新连载全都如此。新连载以不上发条的世界作为开局，一开始就在强调岛田纯对于生活的一成不变的厌恶，直到蔷薇少女的突然闯入让他产生改变世界的向往，而这种希望改变世界的愿望，之后一直推动着爱丽丝游戏的进程。在最近的连载里，读者甚至可以发现这种愿望促使不上发条的世界主动干涉到了上发条的世界，这一点必将决定蔷薇少女最后的结局。





世界观设定 world view

NO.1 蔷薇少女 Rozen Maiden

『蔷薇少女』的主线剧情源于传说中的人形Rozen Maiden。据传 Rozen Maiden 出自传奇人形师罗真之手。罗真倾其一生都在制作完美的人形，在追求完美人形的过程里他最为重要的作品便是七名 Rozen Maiden，依次为水银灯、金丝雀、翠星石、苍星石、真红、雏莓、雪华绮晶。为了使完美人形诞生，他遁入 N 之领域，并借拉普拉斯之魔之手让七名蔷薇少女展开爱丽丝游戏，期望在相互残杀里诞生最完美的人形爱丽丝。于是，七名蔷薇少女穿过 N 之领域，开始了爱丽丝游戏。蔷薇少女的宿命，就是一生一世都在时空穿梭中进行爱丽丝游戏，相互厮杀，直到剩下最后的完美人偶。

02

爱丽丝游戏 Alice Game

爱丽丝游戏是制作蔷薇少女的人形师罗真为得到最完美人偶爱丽丝所做的一项安排。不过在漫画剧情里，对于爱丽丝游戏的设计是否出于罗真则语焉不详。六名人偶深知自己不得不参加爱丽丝游戏的宿命，不过她们参加的态度其实很值得玩味，一心想战翻全部人偶成为爱丽丝的水银灯最为迫切，几乎刚等拉普拉斯之魔说完就跳入N之领域，进入之前还不忘嘲讽真红一番。而作为第二人偶的金丝雀，犹豫一阵后也进入了N之领域。双胞胎人偶几经斟酌，也由苍星石带着翠星石离开。真红在走之前的态度更加暧昧，为了父亲真红参加爱丽丝游戏在所不惜，但是她相信爱丽丝游戏一定不像拉普拉斯之魔说的那么片面，比起其他姐妹而言，真红离开作为温室的盆栽，带着疑问开始的旅途。有一点很有意思，真红离开前没有理会正在哭泣不知所措的雏莓。雏莓在刚诞生不被姐妹们理会的时候，正是真红向她伸出了手，此时面对这种重大的事情真红却没有理会雏莓，很大程度是因为真红相信这是个人的选择。这一点跟动画版里改变了水银灯并自作主张安排别人命运的性格多少有些不同。

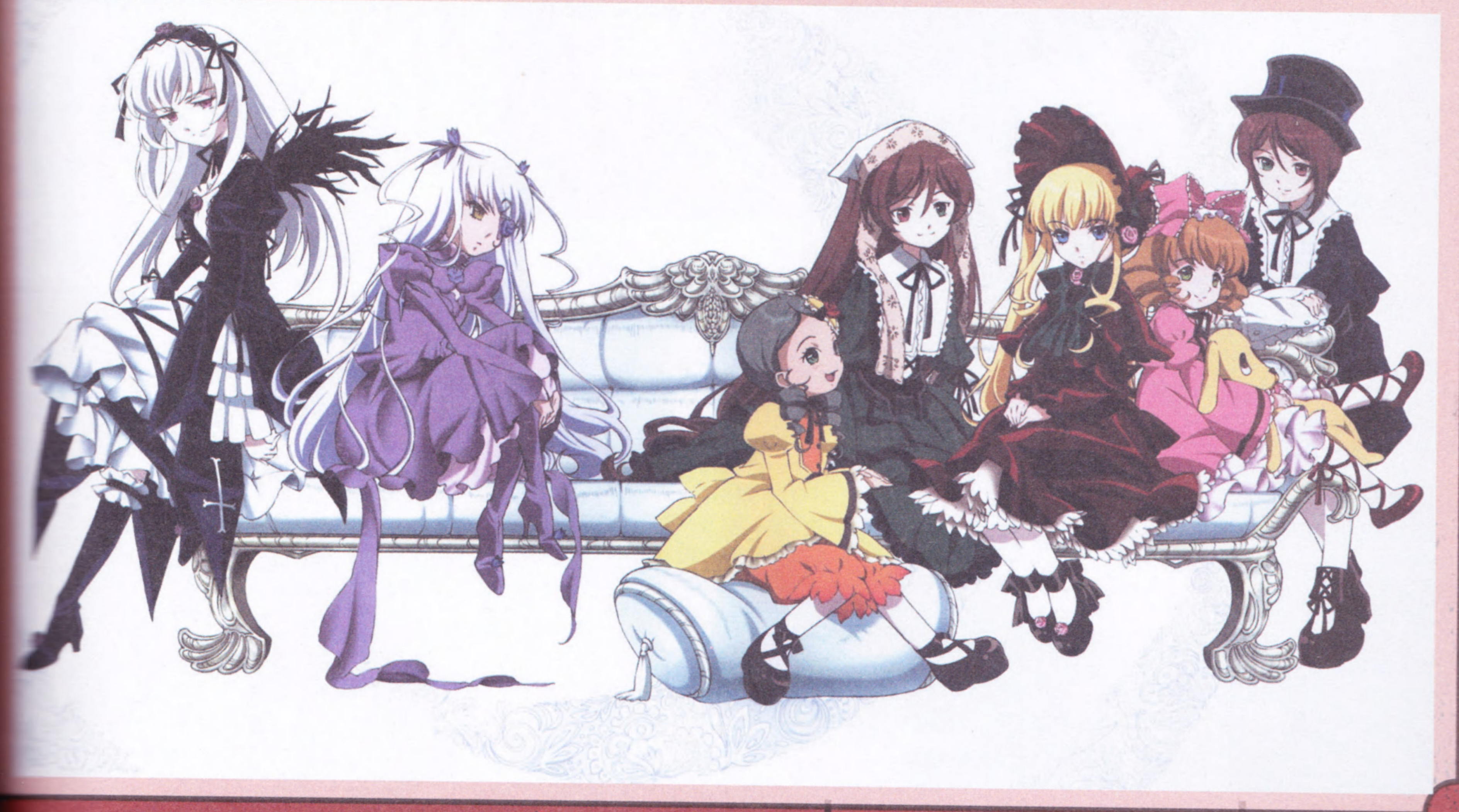
爱丽丝游戏让蔷薇少女们在跨越人类历史的同时展开了漫长的争斗，以至于每个时代真红和水银灯初次见面，开场白必然是我们已经有XX万小时XX分钟没有见面。虽然听上去颇为有趣和意外带感，但从中透漏的不过是穿越漫长时间的沧桑。当然对于水银灯而言，对真红的恨意倒是在这漫长的时间里越酿越纯了。

比起其他姐妹，第五少女真红对于爱丽丝游戏有着与众不同的理解，正是这种与其他姐妹区别或者说错位的解读，让真红的战斗与其他姐妹有着显著不同。在参与爱丽丝游戏的众人偶中，水银灯的目的无论在动画还是漫画里都很纯粹。动画里水银灯希望通过爱丽丝游戏来证明自己并非垃圾，从而得到父亲的看重。漫画里水银灯的目的则更简单，作为蔷薇少女第一人偶，对父亲陆续制作之后的人偶的举动颇为不满。在水银灯看来，后续的人偶越是完美，就证明前面的人偶越失败。第一人偶的身份让水银灯在爱丽丝游戏里有着更大的心理负担，对于她来说，只有赢得爱丽丝游戏才不会被抛弃，才能证明第一人偶的价值和之后人偶的无足轻重。

双子苍星石和翠星石对于爱丽丝游戏和父亲虽然忠诚，但因为爱丽丝游戏最终会让双子兵戎相见的命运也使得她们在爱丽丝游戏的问题上踟蹰不前。雏莓个性较为软弱更不用说。不过在爱丽丝游戏这点上金丝雀常常被误解。因为在动画版中她虽然热衷爱丽丝游戏但总是闹乌龙，最后才加入到真红的大家庭里。

身为第二人偶的金丝雀在爱丽丝游戏上的态度其实异常地坚定，虽然有时闹着笑话但金丝雀是仅次于水银灯的对爱丽丝游戏有着坚持的人偶。她与水银灯的接触时间更长，在谁能成为爱丽丝的问题上必然有过一段针锋相对的时间，而之后水银灯所言父亲不断制造后续的姐妹就是因为她俩并不是爱丽丝，这种局面也让金丝雀产生危机感。不过金丝雀也和真红一样，对爱丽丝游戏有着诸多顾虑，这种顾虑很





Rozen Maiden

ローゼンメイデン オーベルテューレ

ouverture

难让她像水银灯那般义无反顾地进行爱丽丝游戏。

爱丽丝游戏的终极目标就是成为完美人形爱丽丝并见到父亲，除此之外也难说还有什么别的目的。更何况少女们对于父亲的思念要比想象中更单纯，爱丽丝游戏由此成为本作最大的谜团。完美人形爱丽丝究竟包含怎样的秘密，这个秘密真的值得其他六个姐妹付出性命？真红在犹豫和徘徊里反复思考，她相信要让人幸福的人偶绝非通过杀伐之路才能够达成，父亲除了给予蔷薇圣母和人工精灵这样的礼物之外，还给予了媒介这种与人类的契约，她坚信这一定有着特殊的原因。真红怀念在盆栽里六名姐妹相聚一起喝着下午茶的悠闲生活，因此对于毁灭了这一切的爱丽丝游戏有着更暧昧的理解。她无法像别的姐妹对待爱丽丝游戏那般单刀直入，而更在意游戏本身和媒介的意义。

我们可以看出，真红对于爱丽丝游戏和媒介的理解时刻影响着剧情的发展，也正因为真红，姐妹们出现阵营上的分化，除了水银灯和雪华绮晶，其他姐妹陆续站到了真红一方……



每一位蔷薇少女都需要人类来作为媒介，以便从媒介那里获得力来开展爱丽丝游戏。除了第七少女雪华绮晶有些特殊外，另外六名少女都需要媒介。构成蔷薇少女核心的蔷薇圣母、媒介、人工精灵是蔷薇少女得以存在的三大前提条件。不过在动画第一季里，第一蔷薇少女水银灯被设定为不需要媒介就可行动的存在。在动画的原创设定里，水银灯是尚未制作完成的人形，缺失腹部，也没有蔷薇少女最为重要的蔷薇圣母，只不过靠着对父亲罗真的巨大思念，水银灯在没有蔷薇圣母和媒介的情况下也能行动，并在真红等人面前展现出惊人的战斗力。在被真红击败后，水银灯从父亲罗真那里获得了蔷薇圣母，并被父亲告知拥有参加爱丽丝游戏的资格。第七少女雪华绮晶与前面六名蔷薇少女有着本质不同，她没有实体和人工精灵，不需要媒介提供力量，只要吞噬媒介的思念便能以一定的面貌出现。在七位姐妹里，雪华绮晶是唯一一个对爱丽丝游戏没有兴趣的。其原因就在于若要成为爱丽丝就必须需要实体，但没有实体的雪华绮晶若不吞噬媒介的思念的话连蔷薇圣母都无法维持，于是比起爱丽丝游戏，她更喜欢狙击其他姐妹的人类媒介。

在新连载里，对于蔷薇少女追加了如此的设定——蔷薇少女的存在依靠于媒介的承认。作为世界线的重要分支，樱田纯选择上发条和不上发条决定了蔷薇少女的存在。在前两季的动画剧情里，樱田纯能够依靠网络和图书馆搜索到蔷薇少女相关的信息，但在漫画新连载的追加设定中，这一设定被推翻。如果不得到媒介的承认，也就是上发条，那么蔷薇少女便不复存在，只能通过 N 之领域在另一个平行世界进行穿梭。

同样是在新连载剧情中，长大后的樱田纯生活在一个没有蔷薇少女的世界里，检索不到任何蔷薇少女的信息。所以真红来到这个世界只能依靠复制身体，并且存在的时间也有极限。真红对长大的纯说过一句话：即便自己消失，也不要忘记两人在一起的时间。这一点其实成为了不上发条世界（蔷薇少女不存在）日后干涉上发条世界（蔷薇少女存在）的条件。正是长大的纯相信蔷薇少女存在并有着改变的希冀，才使得两个世界有了联系和变通的可能。因此，媒介的力量其实是左右蔷薇少女存在的关键。




A solitude nocturne

蔷薇角色谈 characters of Rozen Maiden



真红与水银灯 Reiner Rubin und Mercury Lampe

提到真红，与之针锋相对的必须是也只能是水银灯。真红与水银灯的纠葛在漫画前期的剧情里占去极大的份量。这点上不得不再次提到动画的改编，动画在原创设定上将两人之间的恩怨刻画得更加细致。原著漫画里，水银灯有着完整的身体，对于真红这个妹妹的厌恶，很大程度上是因为真红与生俱来的高傲。

真红的淡定自若在水银灯看来是另一种形式的趾高气扬，更何况六位姐妹一直呆在N之领域的盆栽里，既不过问父亲不断制造姐妹的目的，也不问谁才是最完美的人偶，整天沉溺在以真红为首的下午茶时光里无所事事。这种百无聊赖的生活在天性好斗水银灯看来简直是背叛和羞耻，她迫不及待希望击败真红，以此证明自己的实力。在父亲罗真制作完雏莓后，水银灯曾这样对真红说，看到这样的妹妹真红一定松了口气，因为雏莓并没有超越真红成为完美的人偶，这就证明了真红不是垃圾。

但在水银灯看来，父亲接连制造姐妹是一场巨大的危机，一旦真正的完美人偶诞生，之前的半成品就会沦为垃圾。水银灯比起任何姐



ローゼンメイデン
Rozen Maiden

个主人的分别，但这还不是真红最深的考虑。在她看来，没有最为关键的蔷薇圣母的水银灯自然配不上蔷薇少女之名，与其在N之领域里四处颠簸，还不如就寄居在这个人类媒介家里。真红是高傲的，这种高傲带着一种自然而然的优越感，以至于她看水银灯，都是高高在上的。虽然是第五位的人偶，但看到残缺的第一人偶，真红的想法立刻从战斗变为同情，之后就演变成为第一人偶安排之后的命运。这种细致考虑多方顾全的性格的确是大家之风，但确实也是水银灯一直嫉恨的属于真红的自以为是。

苍星石为了尽快完成这一时代的爱丽丝游戏，主动向真红发起了挑战，而在战斗中误伤了放心不下真红的水银灯。看着自己身体被劈成两半，最自卑的地方暴露在人前，水银灯仓皇失措地向真红呼救，然而真红却没有施以援手。沉入N之领域后水银灯从父亲手里获得了蔷薇圣母，得到这一宝贵物品的她第一件事就是找真红分享。水银灯像孩子一般告诉真红自己能够参加爱丽丝游戏，是被父亲认可的蔷薇少女。然而真红反馈来的只有满脸的震惊和无心说出一句垃圾，这彻底击垮了水银灯纤细的自尊，也击毁了她与真红最后的友谊。作为报复，水银灯捏碎了真红引以为傲的父亲送给的礼物，并与被激怒的真红开始了漫长的战斗。

对于水银灯来说，真红不会懂她对父亲的思念，总是在襁褓里的孩子不会体会从未获得爱的孩子心中的感受。水银灯小心翼翼地将真红当作朋友，并希望获得朋友的认可，更重要的是希望得到和朋友平起平坐的机会。只可惜这些东西不能在高傲的真红那边获得。真红的确不懂，她带着自己的理解安排水银灯的命运，却没意识到自己忽略了对方心中深处的想法以及对方内心卑微的自尊。或许一开始，真红就没有将水银灯当作朋友，她只是单纯出于自己的涵养向水银灯伸出援助之手，却不料创造了最强劲的对手。直到之后遇到樱田纯，真红才



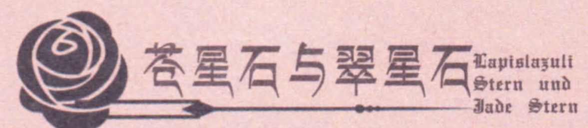
家都更有危机感。她评价自己时这样说，父亲将十字架的标志刻在自己身上，就是他深知这种类似造物主的举动是惹怒造物主的行为，所以第一人偶水银灯承当了父亲的罪恶，也承担了所有姐妹违反造物主意志的罪恶。但是，即便付出这样的代价，水银灯也没有成为父亲心中的完美人偶。父亲接二连三的制造姐妹，水银灯因此感到愤怒，她的好战便源于此，源于这种父亲不信任自己的强烈自尊心——只要击败在自己之后制造的姐妹，就能向父亲证明自己就是完美人偶爱丽丝。作为第一人偶，水银灯在爱丽丝游戏中有着更多的动机。所以在拉普拉斯之魔介绍完爱丽丝游戏后，水银灯便义无反顾地离开盆栽，向真红公开宣战。

在动画设定里，两人的关系要复杂许多。水银灯成为父亲罗真未完成的作品，她曾亲眼目睹一个个姐妹的诞生，也看到父亲罗真对于真红的百般疼爱。所有的姐妹里，只有真红一个人得到了镶有父亲照片的礼物。嫉妒、执念，这些思绪让水银灯踏上了寻找父亲之路。在遇到真红前，这名没有腹部没有蔷薇圣母没有人工精灵的蔷薇少女甚至只能依靠爬行行动。

最初的真红亦如对她的定义一般高傲冷艳，实力强到让苍星石也暗自佩服。比起漫画原著爱丽丝游戏开始前更希望与姐妹在一起平淡生活的真红，动画版的真红显得更加的强势，对待爱丽丝游戏最初的态度也十分坚定。遇到残缺的水银灯后，真红犹豫了一下，不过天生的骄傲与自若让她很快接受了水银灯的存在。而在漫长旅途奔波的水银灯也失去了关于真红的记忆，只会一脸茫然地念叨父亲。真红细心教水银灯走路，教她冲上好的红茶，对于水银灯的宽容甚至让媒介疑惑。对于真红而言，接纳水银灯最初只是偶然，但之后显然有着个更多的考虑。这个时代现身的蔷薇少女除了真红之外，就只有翠星石苍星石两姐妹，他们的主人体弱多病，爱丽丝游戏可能很快结束，姐妹们将进入下一个时代。真红必然面临着与现在这

开始反复思考自己与媒介的契约，以及这种契约对于爱丽丝游戏的意义。在被水银灯撕扯掉右手那一刻，真红第一次感受到成为垃圾的感觉。那一刻最高傲与最卑微相互混杂，真红终究理解不了成为爱丽丝的痛苦。这时，樱田纯下定决心保护真红，将她的右手重新接上……

命运的大起大落让真红第一次意识到自己将水银灯称为垃圾是个错误，于是在第二季时，我们所看到的真红一直在犹豫后悔，希望弥补水银灯。而经历过朋友背叛的水银灯却很难接受真红，她只能以冷酷来装潢自己的骄傲，她无法像真红那样让众姐妹聚集在自己身边，所以只能孤单一人。在动画第二季的最后，当水银灯的蔷薇圣母主动到真红那一刻，我们会发现水银灯在真红那里想得到的还是平等的尊重与认可。比起其他姐妹，水银灯更希望真红承认自己有竞争爱丽丝的资格吧。



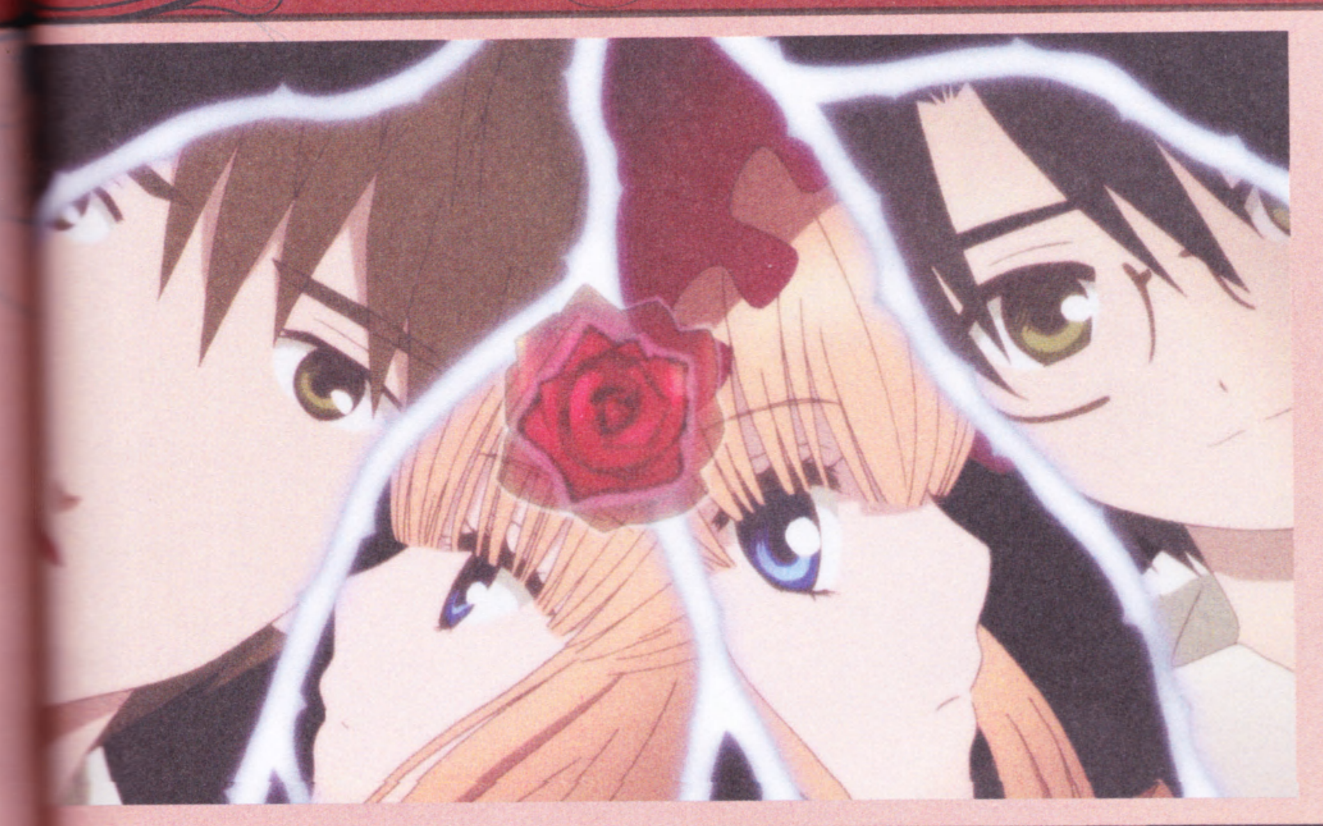
苍星石与翠星石 Lapislazuli Stern und Jade Stern

双胞胎苍星石与翠星石所用的蔷薇圣母是同一蔷薇圣母的两半。这种与其他姐妹不同并更显亲密的关系让两名蔷薇少女都于同时代一起出现。姐姐翠星石腹黑又乐于耍心机，然而却是一个和平爱好者和胆小鬼。妹妹苍星石个性沉稳，坚信着父亲和爱丽丝游戏，不论在动画还是漫画中都比较好战。双子不仅在样貌上配对，就连能力上也相互互补，其修剪人类梦想的能力失去任何一方都不能进行。

最初出现在樱田纯家里的翠星石大大咧咧又小心眼，虽然是姐姐但面对真红却畏畏缩缩，转而和小妹妹雏莓闹腾在一起。反倒是苍星石像一个真正的姐姐一般，大大方方地出现在真红面前。对于真红而言，苍星石是遇到水银灯之前最强的对手。而对于苍星石而言，真红是爱丽丝游戏之路上最大的障碍。

很难想象两人能在一间屋子下无拘无束地打闹，成就这一点的自然不是不会主动示好的真红和总是略带严肃看待人偶间关系的苍星石，姐姐翠星石显然是一行人得以相互打闹的条件。水银灯曾经不解这种相互依赖的关系，在她眼里，这种聚在一起互相舔伤口的行为是弱者的游戏。苍星石小心翼翼地看待着这个由真红建立起来的暂时的伊甸园，在爱丽丝游戏的问题上，苍星石和水银灯的看法趋向一致，所以一开始苍星石也非常不理解真红明明在爱丽丝游戏中击败雏莓却不夺取雏莓蔷薇圣母的行为。当然之后真红也做出了解释，她只是在尽力推迟爱丽丝游戏全面到来的时间，因为每个时代姐妹们都没同时现身，意味着互相残杀的时刻还没最终到来。真红希望在那一时刻到来前，姐妹们能聚在一起享受更多的欢愉。显然，真红的这点期望也是翠星石和雏莓的期待。在七名姐妹里，翠星石和雏莓是最不希望看到姐妹们互相残杀的人，雏莓是因为小孩子的性格不愿面对，而更早诞生的翠星石除了不愿看到姐妹相残的原因外，还有更重要的一点，也就是一旦开始爱丽丝游戏，自己就不得不面对苍星





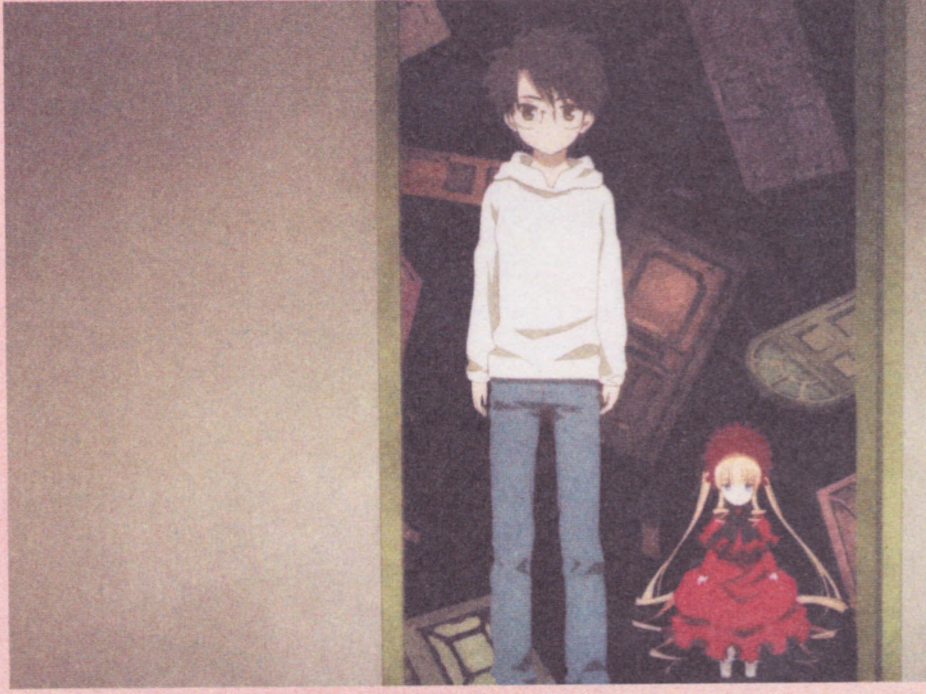
蹲生活，自学高中上了大学，过着日复一日的平静生活。来自樱田纯的信息在他看来只是某种恶作剧，但却因为含有人偶配件的包裹不断送来而打破日常平静。手机那头的樱田纯是如此的自信，自信到说出只要想做就一定做到的话语，让岛田纯暗自怀疑记忆中的自己哪有如此的底气。凭着希望改变现有生活的意愿，不上发条世界的岛田纯组装起来自陌生包裹的人偶，并因此与真红相遇。

仅仅是因为某天早晨的某个无意识选择，纯开启了两个平行世界。不上发条的世界的岛田纯，生活百无聊赖，即便到了不需要同班同学的大学课堂也依旧像瘟疫一般被人躲着。很难说岛田纯是否后悔那天早晨的选择，某种意义上这种命运的改变是不可抗拒的，因为每时每分每秒的选择都在左右自己的人生。真红在岛田纯的世界诞生后，岛田纯迫切地问真红自己是否还能作出改变，真红作了否定的回答。因为世界的分歧点早就在那天早晨注定，之后的岛田纯已经永远失去改变世界的机会。但之后，岛田纯明白真红想说的话不在于此。来到不上发条的世界，真红只能够呆七天，因为在

石。对于翠星石来说，如果一定要对战苍星石的话，那她宁可主动拿出自己的蔷薇圣母。

苍星石了解姐姐的心思，但一方面是同胞姐姐的情谊，一方面是对于爱丽丝游戏和父亲的渴望，苍星石非常犹豫和动摇，所以她一直以击败真红为目标，如果没击败在苍星石眼里最强的人偶真红，那就还没到需要迎战自己姐姐的时刻。

苍星石的个性里有着忠诚和耿直的脚注，在漫画里她被水银灯击败，被水银灯夺取蔷薇圣母，后来在拯救上发条世界的过程中，水银灯不情愿借出苍星石的蔷薇圣母，让苍星石复活。苍星石这时竟许诺一旦事情完成，自己会心甘情愿地献出蔷薇圣母。因为自己被水银灯打败这是不争的事实。这点爽朗让水银灯都颇感意外。为此，苍星石还特意瞒着翠星石，她明白翠星石的心情，但是对于爱丽丝游戏和父亲的情感也是不争的，所以她宁可牺牲自己也要让翠星石走向成熟，即便一个人也拥有前行的勇气。这点意义上，姐妹俩倒是出奇的一致。



樱田纯与岛田纯 sakurada and shimada

樱田纯和岛田纯构成了一个世界的两面，上发条与不上发条。两人都源自初中时因为设计女装的喜好暴露被嘲笑的樱田纯，自闭内向，眼神里总是带有死宅特有的看透世界的无神光芒。上发条与不上发条都是无心之举，看似散漫的举动却改变了之后的命运，从此世界一分为二，相互交缠。

上发条世界的樱田纯因为与真红相遇，慢慢走出了自闭。对真红而言，樱田纯是无用但必须的仆人，但接下来真红却发现樱田纯细腻的内心和气质不太相符的灵巧双手。她原以为樱田纯毫无勇气，但却发现他愿意为自己挺身而出，这点并不是仆人的忠诚，而是来自樱田纯善良的本质。真红不断地鼓励樱田纯，赞美樱田纯的手，试图将樱田纯从自闭的围城里拉出来，瞧瞧外面广袤的世界。在两人并肩的战斗里，真红也逐渐明白父亲罗真给予媒介的意义。樱田纯也对真红有了朋友之上的喜欢。

不上发条的岛田纯在初中并没有经历爱丽丝游戏这样奇幻的故事，而是平淡地度过家里



这个被岛田纯否定蔷薇少女存在的世界里，世界会通过抹除真红和其他人偶让不上发条的世界回复本来状态。

真红对岛田说，即便自己以后消失了，但现在与纯在一起的感觉是不会消失，是永远被记忆所传续的。虽然真红作了世界不会改变的肯定回答，但已经与异常相遇的岛田纯没有灰心丧气，因为现在的他相信了真红的存在，也相信另一个世界那个自信只要愿意就什么都能做到的自己的存在。所以不上发条的世界因为真红的出现而起了波动，这一小小的波澜促成了岛田纯的改变。他开始对课堂上的同学微笑，也开始主动与店里心仪的女生接触，参加他们的话剧社。

真红对不上发条世界的岛田纯评价说，他的手里掌握着一个广阔的世界，只是他自己还没有发现。曾经不愿改变世界的岛田纯在最后一刻说出希望改变现状的话来，不是靠着雪华绮晶的蛮力改变，也不是靠着真红他们的异常出现改变，而是靠自己的双手来改变未来。七天之后，真红他们会消失，但岛田纯在这个世界的改变，还会一直延续下去……

「新蔷薇少女」速报

Rozen Maiden New Anime

本次『蔷薇少女』系列的新作作品继承了前两季的强势阵容，前两季的脚本由细腻见长的冈田麿里负责，而本次的脚本则同样由擅长青春风格的望月智充把握。总的来说，在剧情的细腻程度上不会亚于前两作。而在角色设定上，本季显然以还原原作为卖点，比起前两季略带不良少女感的人设，本季的人设要温存可爱许多。

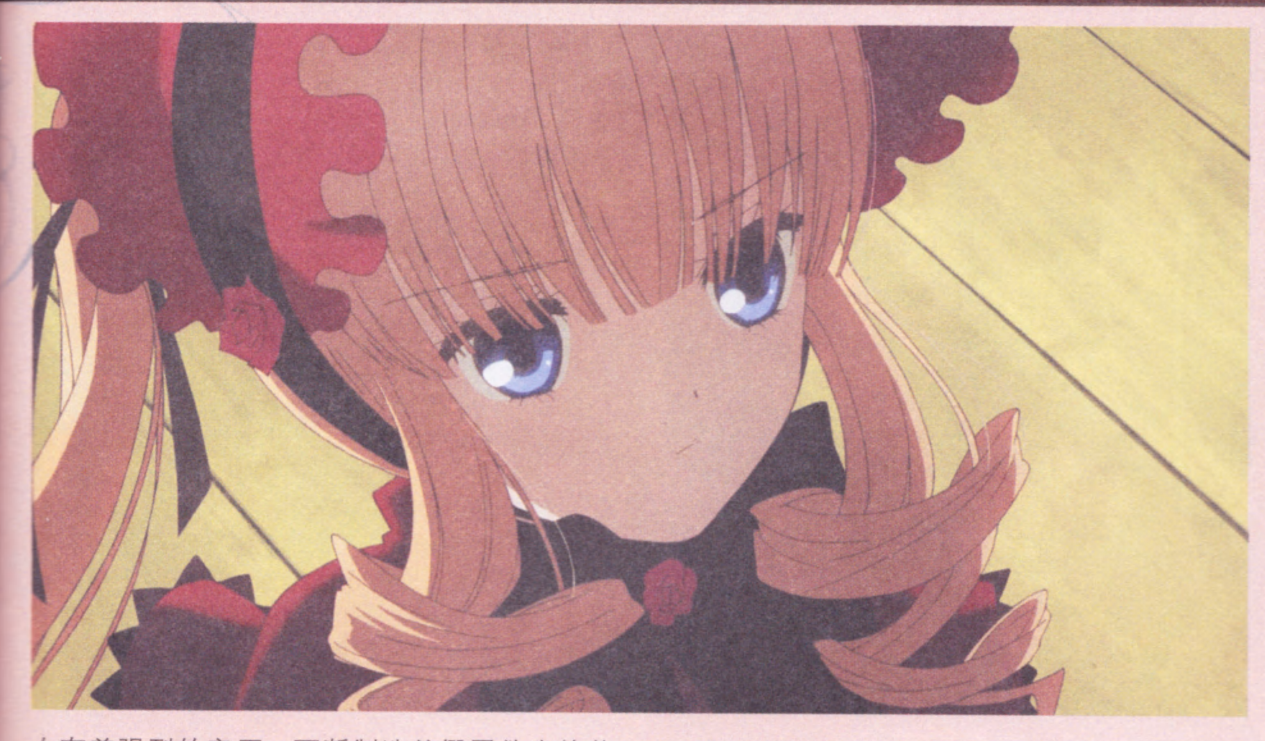
既然打着『新蔷薇少女』的招牌，剧情就没有继承前两季，不过对于动画党而言可能没有太大的问题，因为前两季的动画剧情还是可以顺延到第三季的剧情来，就当中间缺了一个作为的 OVA。一个不负责任的说法是，如果迷糊下把蔷薇水晶当成雪华绮晶的话，前两季与本季的剧情都能联系上。

打着还原原作的招牌，新番自然还是以真红一行人对战最强反派雪华绮晶为主。曾在前两季战斗力被动画制作方夸大的水银灯在本季里战斗力会被砍掉许多，不过党主席的冷酷和对真红的爱憎倒是一如既往。

作为新一代的反派，雪华绮晶显然是本季的重点。第二季的反派蔷薇水晶便是以她为原型。雪华绮晶没有蔷薇圣母和实体的特点让她喜欢狙击别的姐妹的人类媒介，并将这些媒介俘获下来作为自己的能量源。虽然本身对媒介不感兴趣，但雪华绮晶对于拒绝自己的媒介却又很大的反应，从她诱惑岛田纯又被岛田纯拒绝的情况来看，雪华绮晶就是一个一不留神就想着玩坏自己姐妹的人偶。按照翠星石的说法，就是彻彻底底的坏人偶。

幻之主人公樱田纯仍是本季的重要角色。在第三季的前期剧情里我们可以看到一个阳光飒爽的樱田纯教训岛田纯的场面，樱田纯在剧情中的表现颇有化不可能为可能的男人的感觉，让人一时间甚至怀疑是不是热血少年剧的角色跑错了片场。第三季的剧情里他将会遇到自己回归学校后第一个朋友也是之后最大的敌人乌海皆人。模糊意义上来说，第二季剧情里的假冒罗真与乌海皆人颇为类似，两者都对蔷薇少



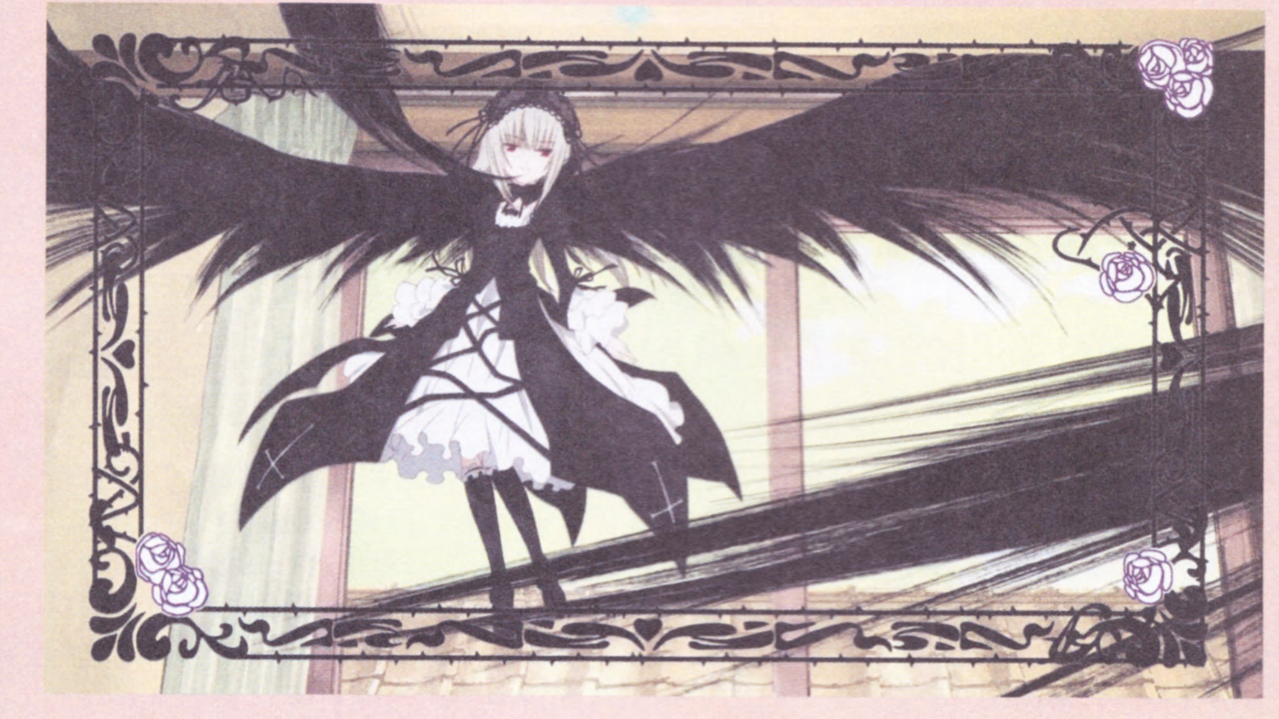


相遇大致上反映了原作，水银灯对柿崎惠的确也有着特殊的情感。不过在本季里，观众们会发现原本柔弱的柿崎惠本身就是个腹黑大小姐。对于水银灯，她既有着喜欢的暧昧又有着想方设法玩坏对方的恶趣味，她在漫画里将樱田纯踩在脚下蹂躏的抖 S 画面实在叫人拍手称快（哪里不对？），除了想看到媒介们的蠢样外，柿崎惠非常想看到水银灯被绝望折磨后的模样，她告诉雪华绮晶她深知水银灯对于自己一厢情愿的感情，所以她更想看到水银灯被玩坏的样子。因为这点，她选择与有着同样特殊癖好的雪华绮晶合作，并自愿献出自己的身体，参与用肉体铸造完美人偶爱丽丝的计划。很显然，在经过前两季真红与水银灯的相爱相杀后，本季最大的卖点就是水银灯与她媒介的虐恋了（？）。

本季的作曲依旧是操刀前两季的光宗信吉。他的作曲就像是为『蔷薇少女』量身定做的一般，诡异又不失华丽。在 OST 正式出现前，我们可以对作品的配乐有着更多的期待。

女有着强烈的意愿，不断制造着假冒伪劣的蔷薇少女，同时对真正的蔷薇少女有着莫名的狂热。假冒罗真在真红与蔷薇水晶的战斗中曾感叹真红好美，全然不顾自己的人偶蔷薇水晶被真红打得遍体鳞伤。鸟海皆人与之相比显然更加恶趣味，真实与虚伪早已在他心中模糊，他将樱田纯称之为鸟海皆人，将自己当作樱田纯，并认为自己是蔷薇少女的父亲。这一点虽然有着雪华绮晶从中作祟，但鸟海皆人本人的执念也让人感到恐怖，漫画里他所制作的畸形怪异的人偶足以反应他的内心世界。稍稍剧透一下，鸟海皆人对翠星石做了非常非常过分的事情。具体是哪一点，就请大家看动画吧。

本季里另一对比较注目的 CP 便是水银灯和她的媒介柿崎惠。动画里水银灯与柿崎惠的







既然新一季『蔷薇少女』重出江湖，那么人偶党们比较关注的就是今年的萌战了，虽然有更多的绅士更关心本子的问题（……）。在动画完结前想必又是一次次的狂欢，身为女王和主席拥簇的你准备好手中的一票了么？▲



©徐璐/Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co.,Ltd.

日中合作的国漫新势力！

来自天闻角川的国漫精品推荐

■责编／如月千华 ■美编／迷梦



天闻角川、天漫杂志 提供试读

相比前几期为大家介绍的网络平台上的国漫，『天闻角川』因在同时引进日系的授权漫画和轻小说等，与常看『二次元狂热』的读者们应该说是更为亲近一些。2011年9月5日，由湖南天闻动漫传媒有限公司主办，天闻角川发行的漫画杂志『天漫』创刊，在挖掘培养本土原创漫画作品的同时，刊登或再改编创作优秀的角川旗下漫画作品。本期我们将为大家推荐五部在『天漫』上连载的国漫精品，同时还得到版权方的支持，首次在光盘中收录了其中几部作品的试阅读，欢迎各位读者打开光盘感受国漫的魅力。



©Buddy, 风息神泪/Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co.,Ltd.

『初·末 ONCE AGAIN』

漫画：Buddy 脚本：风息神泪
首次连载：2011年9月号上

戈远得知妻子突然离世的消息，却表现得无动于衷，依旧日复一日地埋首工作。某一天，地铁上一位神秘的少女出现在远戈的眼前。自从少女出现后，远戈的视线总会被她吸引，冷漠的心仿佛有某种说不出的东西渐渐涌出。终于，饱受煎熬的他决定要追寻这名神秘少女。可是随着每一天不断追寻少女的足迹，他逐渐发现了一个让他震惊的事实……

Buddy是一位擅长描绘人与人之间细腻情感的漫画家，而风息神泪则是一位擅长多种类型的脚本创作并创作过多部优秀漫画脚本作品的脚本作家。两人联手为大家送上的这部『初·末 ONCE AGAIN』被誉为看一次哭一次让人感悟无限的神作。这归功于风息神泪出色的编剧能力和Buddy细腻柔美的画面，很容易让读者感同身受陷入当中不能自已。本作品曾经获得第六届日本外务省举办的国际漫画奖入围奖，单行本上市后销量高居不下，连台湾角川也出版了繁体版单行本，其泪腺攻势大有感动全球之势。

『赤猫』

编绘：徐璐
首次连载：2012年9月号上

猫妖窦小猫幼时被人所救，窦氏一族规定受人恩惠就必须完成对方三个愿望。生性怕麻烦的窦小猫被迫远离家乡去人界报恩，却发现当年救她的人竟是人界极有名的道士。在窦小猫的“逼迫”下恩人终于许下第一个愿望：窦小猫要考入顶级仙术学校——具仙殿。

作者徐璐以前的作品多是情侣间的悲欢离合，清新甜美感人至深。这次她挑战了讲述少年成长历程的热血故事。初看会误以为这是一个单纯的报恩故事，但跟随主人公窦小猫逐步深入这个世界，会发现这里面的情节绝不简单。从窦小猫下山到找到恩人，从乱入考场到参加考试，每一处都危机四伏，让读者为主人公的遭遇捏一把汗，让人很快就跟着融入到故事中去。作者发挥写情的专长，通过少年漫画成长、格斗等元素，加上轻松的剧情、美型的画风，吸引读者一同探寻仙术世界的奥秘，与人物一同浴血成长。自连载以来『赤猫』几乎每期都占据排行榜首位，男读者喜欢女主的元气可爱，女读者爱这故事的美男如云，偏爱恢弘设定的读者为世界观着迷，醉心格斗的读者为仙术战斗吸引——只要你留心去发现，便每一处都是这个故事的魅力所在之处。



©徐璐/Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co.,Ltd.



© 赵迎乐/Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co.,Ltd.

『引灵师』

编绘：MAISAKI
首次连载：2012 年 3 月号上

行为冒失，经常出错的天然呆女孩唐柠竟然果断踏入未知的领域——引灵师的世界！在初次执行任务中，尽管展示出其过人的天赋，但其暴露出对灵的厌恶态度却备受前辈们质疑。天才少女刚入门即遇被逐危机！“引灵师工作的真正含义是什么？”面对前辈的质问，遭受挫折的唐柠踏上了单独任务的考验之旅。就在此时，一直在其身边守护着她的物灵小布化身人形，并在唐柠生命危急关头舍命相救。面对一直若隐若现的真相骤然揭晓，唐柠终于突破禁制，拿回属于自己的宝贵的记忆，同时也首次挺身而出，全心全意为保护“物灵”激发自身的力量。“引灵师”们的命运之轮已经开始转动……

本故事的作者 MAISAKI 是第五届日本角川漫画新人大赛的首位华人获奖者。他的作品画工精致，笔触细腻而且分镜流畅，吉崎观音、天王寺狐、安彦良和、美水镜和新条真由等日本知名漫画家都给予了相当高的评价。他笔下的引灵师的世界既搞笑又感人，无论是背景还是人物生活都透露着浓浓的中国现代风味，极具亲切感。自『天漫』连载开始，每期排名稳步上升，吸引了大量的男女读者。



©MAISAKI/Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co.,Ltd.

『请勿擅自订下契约』

编绘：赵迎乐
首次连载：2012 年 3 月号上

用尽力气搭末班车考上与暗恋对象学长同一所高中的少女卓凛，在新学期第一天竟然遭到学长的告白！然而正当小凛欣喜应允之际，面前出现的却是一只自称是“神的使者”的奇怪生物，并声称已经跟小凛定下契约而寄居其头（发）上。为了躲开这个婆婆妈妈的神的使者的纠缠，小凛使尽浑身解数企图拜脱它，但在反抗无望后只得勉强接受现实。然而第二天，小凛又一次遭到厄运……

作者赵迎乐从去年的一月份开始为日本某出版社旗下电子杂志 BOX-AiR 担任封面设计至今，此前一直以插画家的身份活跃在小说和同人界。他笔下的少女角色都充满朝气和青春活力。在『天漫』连载的这部作品是他的第一部正式出道的漫画作品，连载初期已经得到许多读者赞许和喜欢，欢乐又搞笑的剧情加上清新讨喜的日系画风，在后续连载中从两个月连载一期变成每月固定连载，在杂志受欢迎的作品排名中也稳步上升，多次排名都在前三位。



©2012 by Yu Yanshu /FanFan Comic Culture & Art Co.,Ltd

『10 号露兰』

编绘：于彦舒
首次连载：2012 年 3 月号上

隐藏着优秀足球天赋的少女露兰，因为对充斥着金钱与科技较量的现代职业足球感到反感而一直对职业足球世界避而远之。某一天，她在海边练球的时候被碰巧路过的职业足球队罗经理看中，并施计将其带回了黑猫队的训练基地。在罗的诱导下，露兰慢慢解消自己的疑惑和不安，开始面对自己喜欢足球的心，迈出了前进的一步。那扇看似遥远的梦想之门，正在慢慢敞开……天才少女足球梦，不一样的运动系少年漫画，再掀绿茵风暴！

『10 号露兰』是于彦舒首次挑战以女孩子为主角的运动类漫画。作品一出马上成为粉丝群体中的热门话题。这部作品不但人气极高，而且它凭借强硬的画工以及优秀的剧情，不仅率先登陆台湾角川倾力打造的原创平台『FORCE 原力志』，繁体版单行本也于 9 月强势发售。据最新消息，日本角川旗下著名月刊漫画杂志『Dragon Age』也将于 9 月起连载决定，跨越重洋，热血魅力散播海外！ 2013 年 7 月号『天漫』上刊登了最终话，粉丝都纷纷对这位足球小女将表达了不舍之情。▲

もういちど

君に逢えたら

MOUICHIDO · KIMI · NI · AETARA

注意，卫生很重要哦！

现役教室

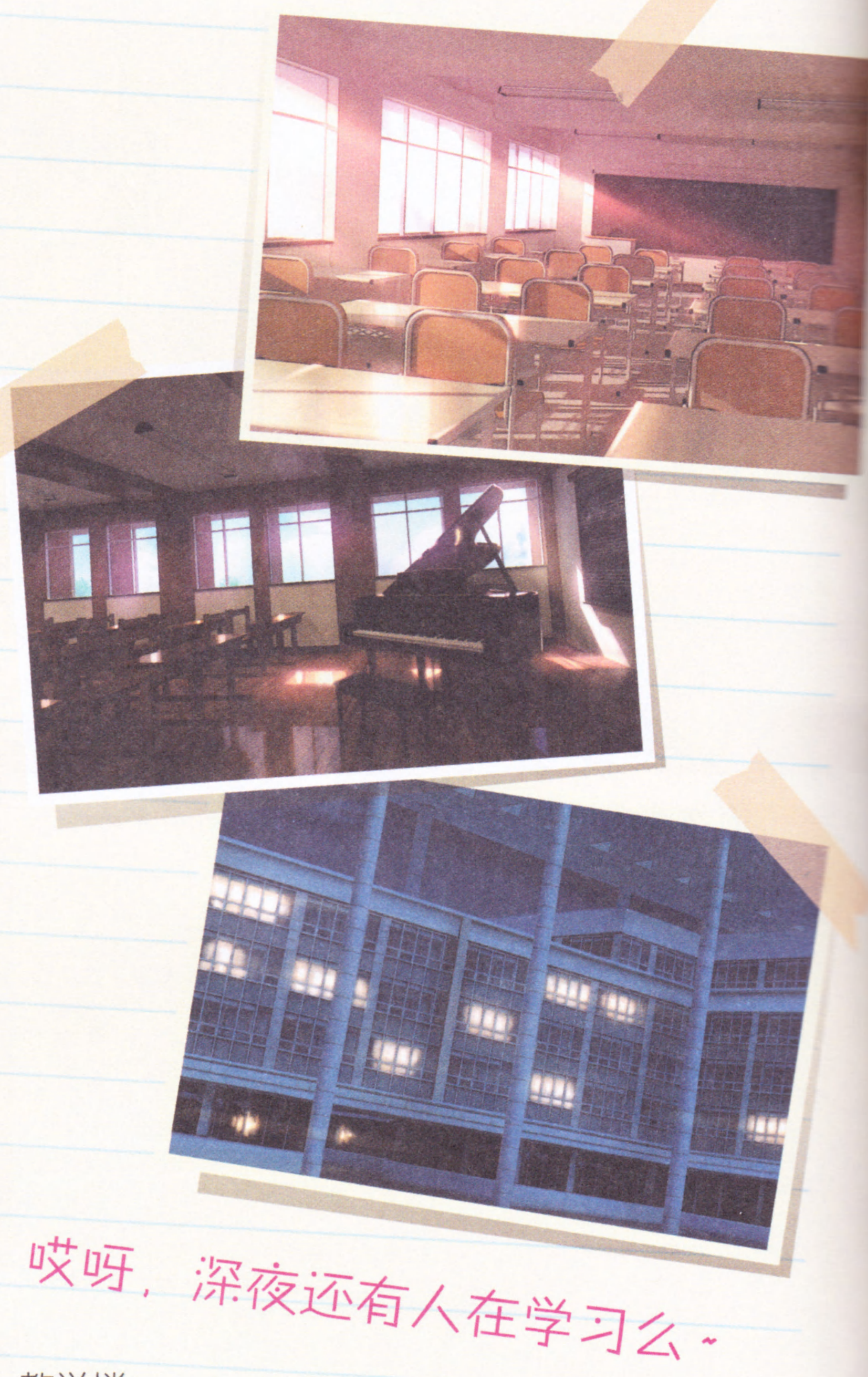
柳琰所在的二年级教室，因为班长很爱干净的缘故，所以值日次数也比其他班多一倍。偌大、洁净的教室确实让人感觉是个学习的绝佳场所。

屋顶

现役教学楼楼顶、是校内吃饭以及告白的绝佳场所。柳琰偶尔喜欢买面包来此地吃饭。林汐和白玲在白玲没有学生会工作的时候会带便当。也有人在屋顶目睹过奇怪的生物。

旧校舍音乐室

学校另一栋老校舍内部，至今合唱队、水墨社等社团仍在此校舍进行活动。而艺术类课程在某些老师的要求下也在旧校舍授课。而这件音乐教室就是其中之一。一架从战前便保存下来的斯坦威钢琴至今依旧琴声飘扬，也有着半夜会自己弹奏的怪谈。



哎呀，深夜还有人在学习么~





教学楼

花台一中主教学楼的外立面，因其为战后新建，以颇具前卫气息的现代感和内部充实的教学设施而在花台市内小有名气。按学校的传统，学生的自主性得到了极大的尊重，所以主教学楼内除了办公室与教室外，还有很多社团教室。不过也有一部分传统社团在旧校舍内活动。

商业街

离花台一中较近的商业街，是集周边商业、娱乐为一体的地域性商业中心，有家大型超市坐落于此地，因此周末、假日柳琰经常会来此地采购些日常用品。高凌勇喜欢在放学后拉柳琰到电影院旁的游戏中心大战三百回合。

河边夕

柳琰从学校回家必经之路的河岸，在盛夏的夜晚，是个乘凉的好去处。又因为地处高级小区边缘、所以也比较安静，柳琰有时会带琴在河边练习。■


这次由我来介绍学校，
要认真听好哟！
欢迎来到花台市第一高级中学，在这里她和他的相遇，他和她的邂逅，编织出一代代花台一高的动人故事，而这里也是所有一高学生茁壮成长的乐土，希望你也在这里找到你的故事，很高兴”再次遇见你”。
AVG
もぅいちど
君に逢えたら
如果再次遇见你
DATA: windows
NEXTGO/LAZY APPLE 制作中
价格：未定
版本：全年龄 /R18 版本
STAFF
企划：洋芋 原画：AIN, SKY 原作·脚本：心羽，璃翼，路人甲
音乐：Siren 背景：C.Z 设计：LINK, nana 程序：GX 演出：山娘
CAST
未公开
2014
春发售预定
www.nextgo.net

LuMAX FEVER





















DJMAX 主題插畫個人志

作者：謎肘

GUEST：DomotoLain 海猫絡合物

規格：内頁20P / 横A4

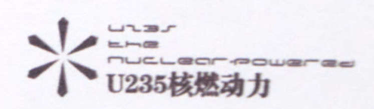
價格：30RMB

首發：7月28日成都CD&廣州ADSL

贈品：膠袋 / 卡貼 / 圓紙扇









128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
Two Dimensions Graphics
封面：『秦时明月之龙腾万里』女主角 小黎
（『秦时明月』特供）
第十九期
光盘
定价: 29.8元
2013年
8月底上市
三周年
大改版！
更多轻松有趣
的精彩内容！
新栏目 本月星：
つなこ（约会大作战）、
ぽんかん⑧
（果然我的青春恋爱喜剧搞错了。）
029（打工吧！魔王）
三位当季热门新番
原作插画师逐一介绍！
打工吧！魔王
——魔王城里的百媚千娇
翠星的加尔刚蒂亚
——鸣子ハナハル“上岸”后的这8年
进击的巨人
——二次元狂热联动企画·舌尖上的人类
地球只有一个，欧派却有两个
——盘点过去一年中让你鼻血横流的欧派动画
我为晒斑狂！
——完蛋了的国王的『夏日水着特别教室·第三季』
某科学的超电磁炮 II
——炮姐赛考！御坂美琴は俺の嫁
变态王子与人生赢家
——二次元狂热联动企画·温故知新的カントク
写真女友
——绅（biàn）士（tài）男友的摄影日记
少女与战车
——『少女与战车』与机动战士的假想结合·真理高中篇
动画、轻小说、Galgame 三大部门 15 个奖项逐一揭晓
——二次元画刊评选 2012-2013 年度画师界的“金球奖”强势回归



从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受
二次元音乐
第十九期
Two Dimensions Sound
封面作者：谜肘
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送，不得单独出售
2013 vol.19
光盘定价：39.8元
Vol.19
第十九期九月初上市
112页内文5DVD豪华配置
加送独家精美高档皮质卡套
ACG新歌新碟推荐
V家新曲跨年盘点
C84音乐扫雷大作战
解析近期佳作的音乐世界
『JOJO奇妙冒险』、『进击的巨人』
『艾斯卡与罗吉的工作室』、『灵魂献祭』
『心理测量者』、『伊苏：树海』等
Fate系列音乐纵横谈
东方同音社团“凋叶棕”
宗师级游戏音乐人：古代佑三
有如暴风雨一般猛烈的歌之魂：飞兰
从『犬夜叉』谈到『秦时明月』
重磅作曲家和田熏独家专访！
最专业最详尽的研究 不服来战！
少女与诗歌与世界 魔塔大陆音乐究极特辑

二次元狂热
TWO DIMENSIONAL MANIA

2013 Aug. 08

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方微博：http:/e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com

封底故事
彼女の秘密 Vol.2

光盘
定价 25 非卖品